TV izdanje THe GaMe®a na BK televiziji

THe GaMe®

03:00 Broj 18, Godina 2. Cena 69 dinara

Sid Meier Antietam
Might & Magic VIII
Tiger Woods PGA Tour 2000
Croc 2
FlashPoint Kosovo
... i puno drugih opisa za PC

Sony PlayStation:
ESS Pro Evolution
RollCage 2
Army Man Sarges Heroes
Crusader of Might & Magic

HardWare:
Jazz 5.1 Surround
Cordless MouseMan Wheel
ATI Rage Fury MAXX
HP DeskJet 710c

NOX

the Gamer

Samo

BeoSoft

Od sada nudi *neverovatne pogodnosti...*
Odloženo plaćanje na ***2 rate (30 dana)***

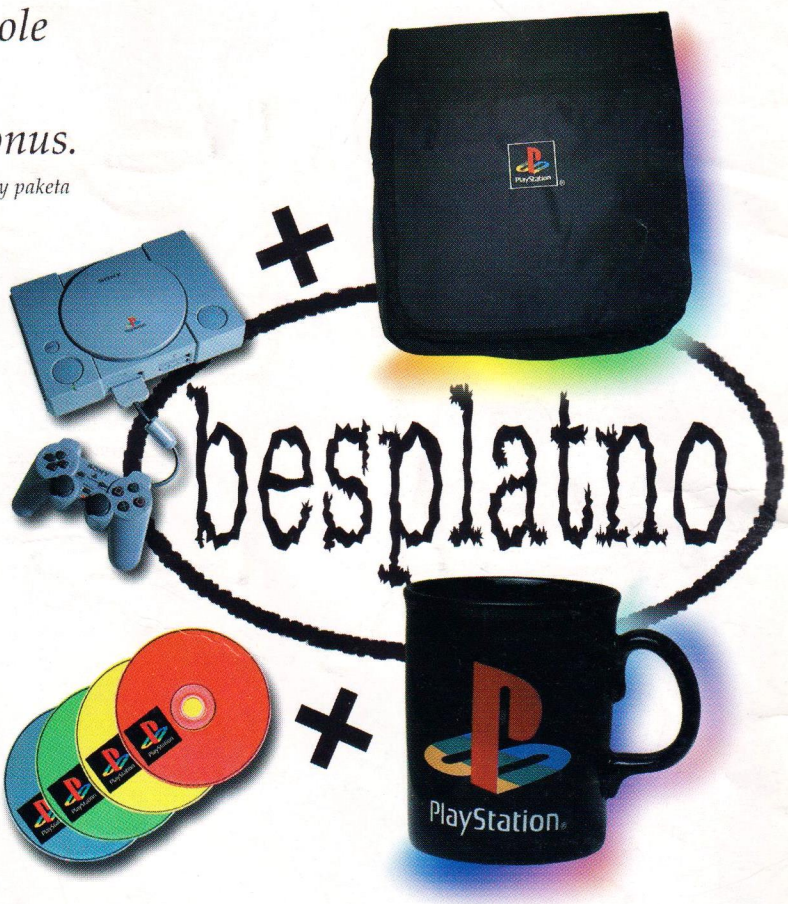
i to nije sve...
Svakom kupcu PlayStation konzole
poklon: originalna ***Sony torba***
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony paketa

ni to nije sve...
Garancija ***6 meseci***
+ uputstvo na srpskom
+ najkvalitetnija usluga,
+ posebne pogodnosti

i naravno...
Svakom kupcu 4 diska,
poklon originalna ***Sony šolja***

Ponuda važi dok traju zalihe.



- 10 godina sa Vama
- Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis
- Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate
- Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima
- Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-

požuri

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/198 008
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Inđija: 064/120 71 51

different completely

SOLTEK MB INTEL 810, S/C, VGA 4MB SL-65H64 M.ATX MB INTEL 810, S/C, VGA 4MB SL-67G64 ATX MB INTEL 810, S/C, VGA SL-65H60 M.ATX MB INTEL 810, S/C, VGA SL-67G60 ATX MB INTEL 810e (133), S/C, VGA 4MB +TV SL-67G65e MB P II soket 370 VIA Pro 133+, S/C, 4xAGP SL-65KW ATX MB P II VIA Pro 133+, S/C, 4xAGP SL-67KV ATX MB PENTIUM II BX440 DUAL SL-68A MB PENTIUM II BX440 SL-67EB (133MHz) MB PENTIUM II LX440 SL-61D AT MB PENTIUM II VIA Pro 133 SL-67FV1 ATX MB PENTIUM II VIA soket 370 + S/C SL-65D ATX MB PENTIUM II VIA soket 370 + S/C SL-65DV ATX MB PENTIUM II VIA soket 370 SL-63AV AT MB PENTIUM II VIA soket 370 SL-65FV+ MB PENTIUM II ZX440 soket 370 SL-65F+ ATX MB PENTIUM II ZX440 SL-67EZ ATX MB PENTIUM VIA MVP3 512KB+AGP SL-54US (66-100MHz) F/M/I AMR 56K Smartlink SL-AMR-M **ATI** SVGA AGP 16MB ATI XPERT 2000 TV out SVGA AGP 32MB ATI RAGE FURY SVGA AGP 32MB ATI RAGE FURY TV out SVGA AGP 32MB ATI XPERT 2000 SVGA AGP 8MB ATI 3D CHARGER SVGA AGP 8MB ATI XPERT 98 SVGA AGP 8MB ATI XPERT&PLAY 98 TV out TV TUNER CARD ATI **MITSUI** CD MEDIA 650MB CD MEDIA 650MB BRAND **TEAC** CD MEDIA RW 650MB CD MEDIA 650MB CD RECORDER 1 to 1 Copy Station CS-Single 8x CD RECORDER 8 x 24 scsi CD REWRITABLE 4 x 4 x 32 IDE KIT CD ROM x20 POCKET parallel port CD ROM x32 SCSI CD ROM x40 FDD 3,5 1,44MB ZVUČNIK 140W PM-140 ZVUČNIK 150W TFT-SOUNDLINE ZVUČNIK 260W PM-260 ZVUČNIK 300W FLATPANEL PP-300 ZVUČNIK 500W PM-500 POWER MAX ZVUČNIK 60W PM-60 ZVUČNIK 80W PM-80 ZVUČNIK 80W PM-TRAVELLEL USB MOUSE BM-BLUEBERRY USB MOUSE BM-DARKGREEN USB MOUSE BM-GRAPE USB MOUSE BM-LIME USB MOUSE BM-STRAWBERRY USB MOUSE BM-TANGERINE USB **TAICOM** Fax/Modem/Ext. 56K V.90 Fax/Modem/Int. 56K V.90 FM560R Fax/Modem/Int. 56K (Rockwell SW) FM560PCS **US ROBOTICS - 3COM** Fax/Modem/Ext. 56K V.90 Fax/Modem/Int. 56K PCI V.90 ETHERNET ISA 3COM 509B TPC ETHERNET PCI 3COM 905B TX (10/100MBs) **IWILL** SCSI-2 PCI 10MB/SEC 2930C SCSI-2 ULTRA PCI 80MB/SEC 2935LVD **HANSOL** MONITOR 15" 500A MONITOR 15" 501P MONITOR 17" 710A MONITOR 17" 710P MONITOR 17" 710D MONITOR 19" 900P **NOKIA** 200W NAPAJANJE ZA ATX 230W NAPAJANJE ZA ATX 300W TOWER BIG ATX CX6171 250W TOWER BIG ATX CX7171 250W TOWER COOLER TOWER MIDI ATX 828C(A) 235W TOWER MIDI ATX 828G(A) 235W TOWER MIDI ATX CX6156 235W TOWER MIDI MICRO ATX M8600 235W TOWER MIDI MICRO ATX M8616 235W TOWER MIDI MICRO ATX SM18G 235W TOWER MINI CA6131 200W **ACER** TAST AIRKEY IR WIRELESS TAST WIN 95 AT TAST WIN 95 PS/2 TAST WIN 95 PS/2 528 TAST WIN 98 MULTIMEDIA PS/2 **ALTRIX** ZVUČNIK 80W KK691 JOYSTICK COBRA DELUXE JOYSTICK RERRLE MOUSE KE1025 MOUSE KE1025P PS2 TASTATURA TURBO PLUS WIN 95 TASTATURA TURBO PLUS WIN 95 PS/2 MOUSE KE1025 **GENIUS** TASTATURA CONFY KB-10 WIN 95 PS/2 w/palm rest MIKROFON + SLUSALICE HS-02 MIKROFON DESKTOP MIC-01 buik MIKROFON DESKTOP MIC-01 SOUNDMAKER 128XG PCI SOUNDMAKER 32 PCI 3D SOUNDMAKER 64 PCI (Aureal cip) SOUNDMAKER LIVE (4.1 Ch) TV HI ENCODER VIDEO CONFERENCING KIT VIDEO WONDER PRO ZVUČNIK HI-FI SET G-06 (120W) ZVUČNIK HI-FI SET G-10 (200W) ZVUČNIK HI-FI SET G-16 (320W) ZVUČNIK HI-FI SET SW-4.1 Surround (1600W) ZVUČNIK HI-FI SW-G106 (320W) + SUBWOOFER EASY PAINTER KID DESIGNER NEW SKATCH 1212 HRIII (grafička tabla) NEW SKATCH 1812 HR (grafička tabla) SCANNER COLORPAGE VIVID PRO II FILM 600x1200 SCANNER COLORPAGE VIVID PRO II 600x1200 1920ddpi SCANNER COLORPAGE VIVID PRO II USB 600x1200 GAME HUNTER G-07 GAME HUNTER G-09D JOYSTICK DIGITAL F-31D JOYSTICK DIGITAL F-23 JOYSTICK F-22X MOUSE 3 MOUSE DEAR PS/2 MOUSE EASY + MOUSE EASY SCROLL MOUSE EASY TRACKBALL MOUSE KIDBALL MY MOUSE MOUSE NETSCROLL+ PS2 MOUSE EASY VOLAN SA PAPUČICAMA za igre Lite HUB 8xUTP 100MB/S FAST ETHERNET MINI HUB 8xUTP 1xBNC EHERNET FAST 100MBS **JAZZ SPEAKERS** DECODER PRO LOGIC 5.1 channel DE003 ZVUČNIK 2000W J-9902 Surround System + subwoofer ZVUČNIK 300W J3104 ZVUČNIK 320W MALIBU (J3106) FLAT PANEL ZVUČNIK 360W VISION 1 (J-4106) 3D ZVUČNIK 360W VIVID (J4106B) 3D Ocean Blue ZVUČNIK 360W VIVID (J4106G) 3D Tropical Green ZVUČNIK 360W VIVID (J4106P) 3D Grape crush ZVUČNIK 360W VIVID (J4106R) 3D Jungle Red ZVUČNIK 360W VIVID (J4106Y) 3D Lemon Ice ZVUČNIK 400W VISION 2 (J-5508) 3D ZVUČNIK 500W (J6503) 3D ZVUČNIK 800W J-7907 Surround System + Subwoofer **CINA ACTION** SOUND CARD ALS4000 PCI SC4000 SOUND CARD ESS 988 (4.1 Ch) HI FIVE SC988 SOUND CARD ESS SOLO-1 PCI SC1938 **MIDILAND** ZVUČNIK 120W Mli - 170 3D ZVUČNIK 200W Mli - 450 + SUBWOOFER ZVUČNIK 300W Mli - 480 + SUBWOOFER MIKROFON + SLUSALICA SET MIKROFON DESKTOP M02 **A4 TECH** MOUSE 250BLB IMAC BLUEBERRY MOUSE 250BLBP IMAC BLUEBERRY MOUSE 250GRP IMAC GRAPE MOUSE 250GRPP IMAC GRAPE MOUSE 250LME IMAC LIME MOUSE 250STRW IMAC STRAWBERRY MOUSE 250STWP IMAC STRAWBERRY MOUSE 250TNG IMAC TANGERINE MOUSE 250TNGP IMAC TANGERINE MOUSE IRW5 2ROLL WIRELESS SER/PS2 MOUSE NWW11 3 BUTTONS SER/PS2 MOUSE OK520 3 BUTTONS MOUSE WWW10 3 BUTTONS 2ROLL SER/PS2 MOUSE WWW11 4B 2ROLL SER/PS2 MOUSE WWW15 3 BUTTONS 2 ROLL SER/PS2 MOUSE WWW5 3B 2ROLL SER/PS2 JOYSTICK SCROLL FIRE SF5 GAME PAD GP8 ZVUČNIK 125W AS-125 ZVUČNIK 200W A4 TECH AS-200 **CANON** ASF 5501 ASF 5502 BJC 1000 + BC02 720x360, color, A4 BJC 1000 720x360, color, A4 BJC 2000 720x360, color, A4 BJC 3000 1440x720, color, A4 BJC 50 720x360, color portabel, A4 BJC 5100 1440x720, color, A3/A4 BJC 5500 720x360, color, A2 BJC 6000 1440x720, color, A4 BJC 7100 1200x600, color, A4 FAX L260i ISDN (LASER FAX) LBP 800 600x600, 8ppm WIN LASER MULTIPASS C20 (INK JET-FAX) MULTIPASS 160 (LASER-FAX) SCANNER CANOSCAN 700F SCANNER IS-22 za BJC4300/4650 DIGIT. CAMERA POWER SHOT A50 DIGIT. CAMERA POWERSHOT PRO 70 DIGIT. CAMERA POWERSHOT S-10 CARTRIDGE BC-01 BC-02 BC-05 BC-06 BC-09 BC-10 BC-11 BC-20 BC-21 BC-22e, BC-23e, Canon BC-29f, BC-30, BC-31C, BC-32, BC-60BK, BC-61C, BC-62C, BCI-10BK, BCI-11BK, BCI-11C, BCI-21BK, BCI-21C, BCI-3BK, BCI-3C, BCI-3M, BCI-3PBK, BCI-3PC, BCI-3PM, BCI-3Y, BCI-61C, BCI-62C, BJI 201C, BJI-201BK, BX-3 Glava za BJC-620 Toner EP-22 za LBP-800 Toner EP-A za LBP-660 Toner Canon EP-P za LBP-4u/4i,430w Toner FX-3 PAPIR GP-201, GP-301, HG-101, HG-201. HR-101, KH-102, LC-301, TR-201 **LONG TIME** MONITORING SISTEM KABEL + SOFTWARE UPS 300VA UPS 400VA UPS 600VA UPS 800VA UPS 1000VA UPS 1250VA **APC** UPS 300VA BK300MI UPS 500VA BK500MI UPS 700VA SMART UPS 1400VA SMART **OSTALA OPREMA** PAD (sivi, plavi, crveni) PAD SA SILIKOM ADAPTER SLOT 1 COOLER CELERON, PENIUM II SECC2 P305, PENTIUM II 333, PENTIUM S.7/370 PT05, PENTIUM S.370 VCP08 (sa kuglićnim ležajem), PII SECCII/PIII VFS08 (sa kuglićnim ležajem) ADAPTER KEYBOARD AT - PS/2, PS2 – AT ADAPTER MOUSE 9pin - PS/2, DB9F/25M, DB9M/25F ADAPTER sa UWSCSI NA SCSI (68-50) CENTRONICS KABEL 1.8, 3, 5, 10m bi-directional CLEANER CD, CD LENS CLEANER FDD 3.5 CLEANER VACUUM SET COPY HOLDER DATA SWITCH 1x2, 1x4, 2x2 MANUAL DATA SWITCH 2x1, 4x1 AUTO FILTER ZA MONITOR STAKLENI 14 –15" KABEL AUDIO ZA CD DRIVE KABEL HDD ULTRA ATA 66 KABEL JOYSTICK Y KABEL LAPLINK DB 25F/F 3m KABEL MODEM 9D/25B, 25/25 KABEL MONITOR NAPAJANJE 1.8 KABEL PARALELNI LINK 1.8m KABEL PARALELNI SWITCH DB25/25 1.8, 3, 5m KABEL PRODUŽNI sa ropnoskom zaštitom 5 prikljućka KABEL PRODUŽNI ZA MOUSE DB9F/9M KABEL PRODUŽNI ZA MOUSE ILI TASTATURU PS2 KABEL PRODUŽNI ZA TASTATURU KABEL PRODUŽNI ZA JOYSTICK KABEL SCSI 1-1 EXT KABEL SCSI 1-2 INT KABEL SCSI 1-6 INT KABEL SERIAL LINK 25/25 1.8m KABEL UNIVERSAL LAPLINK 2*DB25F/2*9DBF 3m KABEL UNIVERZAL LAPLINK SERIJSKI DB2*9/2*25 KABEL VGA PRODUŽNI KABEL WIDE SCSI 1-1 EXT KABEL WIDE SCSI 1-2 EXT KABEL WIDE SCSI 1-2 INT KABEL ZA NAPAJANJA 2 x HDD KABEL ZA NAPAJANJE KEYBOARD DRAWER KD45 KEYBOARD WRIST PAD KF 4351 KUTIJA BOOK STYLE CD SLEEVE ZA 10 CD KF2285 KUTIJA CD BOX ZA 10, 20, 24, 30, 60 CD-a KUTIJA CD DISK WALLET (novčanik) ZA 12, 20 CD CDZ12B KUTIJA CD JEWEL ZA 1 CD KUTIJA CD JEWEL ZA 2 CD KUTIJA CD PORTABLE BOX 20 CD CB-20H KUTIJA CD PORTABLE BOX 8 CD CB-08 KUTIJA CD POUCH (torbica), 24 CD KF5949 KUTIJA CD POUCH (torbica), 48 CD KF5950 KUTIJA CD STEPS ZA 1 CD KF2155 KUTIJA CD STORAGE BOX ZA 21 CD KF2241 KUTIJA CD TOWER ZA 25, 30, 38, 60, 80 CD-a KUTIJA ZA CD HOLDER 40/20 KOM KUTIJA ZA DISKETE 100 KOM, 3,5 KUTIJA ZA ZIP 10 KOM MOBIL RACK (FIOKA) IN TRAY MOBIL RACK (FIOKA) IN TRAY ATA66 MOBIL RACK (OKVIR) FRAME MOBIL RACK IDE MOBIL RACK IDE ATA66 W/3xfan MOBIL RACK IDE W/FAN MONITOR ARM 14 KF-1006 MONITOR ARM 14 KF-1007 PAPER STRIPPER PREKRIVAČ za BABY TOWER+MON.+KEYB, BIG TOWER, EPSON STYLUS II PRINTER, MINI TOWER, MONITOR, Stampač A3, Stampač A4, Stampač laser, TASTATURU STAND WITH WHEELS TELEFON-STAND KF-5113

Vladike Ćirića 9, Novi Sad, Tel:021 493 300, Fax: 021 493 145

Design Palatin

uvodnik

Prema očekivanjima mesec mart i nije bio preterano plodan što se novih igara tiče. Na svu sreću, pred samo zatvaranje broja u grad su stigli neki zanimljivi naslovi koji su popravili kompletan utisak. S hadriverom je bilo potpuno suprotno, kroz redakciju je prodefilovalo nekoliko desetina grafičkih i zvučnih karti kao i jedan jako lep surround sistem, da ne pominjemo bežičnog mišonju koga smo se nakon testiranja teško odrekli i još teže uhvatili (str. 84). Kompletan dizajn časopisa je promenjen, na naslovnoj strani možete videti i predlog za novi logo pa od vas očekujemo što više komentara. Interesuje nas da li vam se sviđa novi logo, i želite li da ga vidite na naslovnoj strani, umesto starog. Odustali smo od Top Liste jer nismo primetili preteranu zainteresovanost čitalaca za dotičnu, a usled velikog broja vaših pisama otvorena je nova rubrika po imenu Pisma čitalaca u kojoj ćemo odgovarati na najzanimljivija pitanja koja nam u toku meseca pristignu. Diablo 2 naravno nije stigao, ali je oko 15. u mesecu neko doneo informaciju da se sa Interneta može skinuti beta verzija, no, svo naše surfovanje se nije isplatilo pošto je u pitanju bila klasična ispala. U redakciji je saobraćaj bio malko otežan, koliko zbog nešto većeg broja kompjutera, toliko i zbog nekoliko kutija press materijala koje su nam stigle sa CeBit-a. Kompletan izveštaj o ovom sajmu moći ćete pročitati u sledećem broju, a do tada igrajte NOX i pišite

THE GAME®

sadržaj

rubrike

4. . . . . Uvodnik
5. . . . . Nagradna igra
6.-7. . . . Ako niste znali
8. . . . . WWW iliti Web
10-11. . . . GM kutak
13. . . . . Važne sitnice
14. . . . . Šalu na stranu ...
15. . . . . GaMer vesti
15. . . . . Iznogud
16.-17. . . Male tajne
18.-21. . . Na zapadu nešto novo
22. . . . . GaMer vesti
59.-61. . . Loading

opisi

PC:

23. . . . . Iron Plague
24-25. . . Airport
26. . . . . Campaign 1776
27. . . . . Missile Command
29. . . . . Flashpoint Kosovo
30. . . . . Sid Meier Antietam
33. . . . . Y2K
34. . . . . War in Heaven
35. . . . . SPQR
37. . . . . Croc 2
39. . . . . Pokemon
40. . . . . Speed Demons
41. . . . . Tiberian Sun Firestorm
43. . . . . Crazy Beetle Cup
44. . . . . Superbike 2000
46-47. . . IGRA MESECA: NOX
48. . . . . Age of Kings Final
50. . . . . Might & Magic VIII
52. . . . . Kotobuki
53. . . . . Mini Golf Master
54. . . . . Mind Rover
55. . . . . Le Mans 24 Hours
57. . . . . Tiger Woods PGA Tour 2000
58. . . . . BLJAK KUTAK:
. . . . . REPLICA ATOMIC PUNK

Sony PlayStation:

62. . . . . Eagle One
63. . . . . Crusaders of Might & Magic
65. . . . . NHL Blades of Steel 2000
66. . . . . ISS PRO Evolution
67. . . . . Rollcage 2
68. . . . . Army Man Sarges Heroes
69. . . . . Wild 9
70. . . . . Space Debris

hardware

74. . . . . Asus - V3800 Ultra Deluxe
75. . . . . Dobitna kombinacija
76. . . . . Lowcost zvučne karte
77. . . . . Jazz 5.1 surround
78. . . . . Promise Ide RAID
78. . . . . TEAC 40x
81. . . . . HP DeskJet 710c
81. . . . . TEAC PowerMax Traveller
82. . . . . Terratec EWS64 XL i EWS64 XL value
84. . . . . Cordless MouseMan Wheel
85. . . . . Genius MaxFire G-09D
86. . . . . Chaintech Desperado R170
88. . . . . Centra 3031 net
90. . . . . ATI Rage Fury MAXX

index oglašivača

2. . . . . **BeoSoft**
91. . . . . **OuterSpace**
92. . . . . **List Computers**

3. . . . . PiN Computers
7. . . . . VeA Comp
9. . . . . Exit Production
12. . . . . MK cedeteka
27. . . . . PreCiz
28. . . . . BeoPolis
31. . . . . ESPRO Multimedia
32. . . . . Extreme3D
36. . . . . EX SBS
38. . . . . 3S
40. . . . . SC net
42. . . . . GrafoSoft
45. . . . . GL Soft
49. . . . . Extreme Plato
51. . . . . MicroCom Group
53. . . . . CITADEL
56. . . . . Master CD
64. . . . . UltraPC
64. . . . . TDi Radio
64. . . . . Radio Emisija "Bajt 021"
69. . . . . NESS
71. . . . . EX SBS
72-73. . . . . SPRING
74. . . . . Pacom
77. . . . . Pacom
79. . . . . Optimus Computers
80. . . . . DTK
83. . . . . List Computers
84. . . . . Computer Land
85. . . . . TV Emisija "PC TV"
87. . . . . MD&Profi
89. . . . . PC Centar

NOX

Čekajući Diablo2 stigao nam je NOX. Za sve koji su krenuli da ga igraju ima šta da ponudi.

46.-47.str

Loading

Nova rubrika u novom ruhu. Pravi izbor svežih informacija za sve Sony-jevce. 11 igara u kratkim crtama koje će pomoći svima koji tragaju za najnovijim hitovima.

59.-61. str

ATI Rage Fury MAXX

Ati-jev u furiozni talas napada na tržište grafičkih karti stigao je i do nas. Opis možete pročitati na

90. str

03:00

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do dvadesetog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

PC

1. Kompjuterski sto VeaComp 186-355

2.1. 3 CD-a
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
3S Comp
011/648-813

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4.1. 2 CD-a
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
PreCiz
011/422-545

5. 2 CD-a
SuperShop
063/25-40-25

6. Miš
Opitimus
011/404-543

7.1. Genius
MaxFire G07
7.2. 1 CD
7.3. 1 CD
7.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

PlayStation

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4. 2 CD-a
Citadel
011/451-160

redakcija

RADNO VREME:
Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom NE RADIMO

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring
Marko Cilić
Ilir Gaši
Petar Nogo

Saradnici:
Milan Četić
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Miloš Domuz
Goran Pešić
Marko Šubarić

Miloš Stamenković
Igor Pincir
Ranko Trifković
Bojan Nešić
Rakić Mihailo
Nemanja Borović
Slobodan Mitrović

Marketing:
011/4889-005

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/4889-005

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe®
iznosi (od 20.2.2000):

za 6 brojeva 380 Din
za 12 brojeva 759 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br.
40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.gamer.co.yu

- Svakodnevne vesti
- Forum
- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila informacija o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:
1. Nagrada:
Sto od VeaComp-a:
Ivan Koroknai, Inđija

2.1. Nagrada:
3 CD-a od 3S-a
Radomir Kujović, Beograd
2.2. Nagrada:
2 CD-a od 3S-a
Stojanović Aleksandar, Beograd
2.3. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Milan Lukić, Bijeljina
2.4. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Miloš Radulović, Beograd
3.1. Nagrada:
3 CD-a od MASTER CD kluba
Nenad Ninkov, Beograd
3.2. Nagrada:
2 CD-a od MASTER CD kluba
Aleksandar Pjanović, Beograd
3.3. Nagrada:
1 CD od MASTER CD kluba
Živković Marko, Novi Beograd
4.1. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Uroš Gačanović, Beograd
4.2. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Branislav Rubeša, Novi Beograd
4.3. Nagrada:
1 CD od Preciz-a
Jović Marko, Beograd
5. Nagrada:
2 CD-a od Supershop-a
Miša Jovanović, Batajnica
6. nagrada:
Miš od Optimus-a
Igor Jović, Beograd
7.1. nagrada:
Genius Maxfire G-07 od GL soft-a
Filip Đorđević, Obrenovac
7.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Lakić Filip, Batajnica
7.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Petar Marinković, Beograd
7.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Aleksandar Radivojević, Beograd
7.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nikola Samardčija, Beograd
7.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nebojša Vasiljević, Beograd

Sony PlayStation:
11. Nagrada:
Dualshock joystick
Šandor Žolt, Novo Orahovo
1.2. Nagrada:
Memorijska kartica od SPRING-a
Marko Prokić, Beograd
1.3. Nagrada: Snimanje 2 CD-a po izboru od SPRING-a
Dejan Jakovljević, Novi Bečej
1.4. nagrada:
Sony PS Šolja
Dalibor Bogosavljević, Veliko Laole

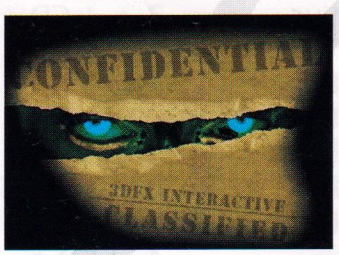
2.1. nagrada:
kontroler od GL soft-a
Jovan Martinov, Novi Bečej
2.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nikola Stonarčić, Beograd
2.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Šljubura Siniša, Batajnica
2.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Željko Jovanović, Šabac
2.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Marić Nenad, Subotica
2.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Kolar Marijana, Bački Breg
3.1. nagrada:
3 cd-a od MASTER CD kluba
Emir Imamović, Kruševac
3.2. nagrada:
2 cd-a od MASTER CD kluba
Goran Filipović, Beograd
3.3. nagrada:
1 cd od MASTER CD kluba
Srđan Radovanović, Bogatić
4.Nagrada:
2 CD-A OD CITADEL
Miroslav Jakovljević, Kragujevac

Počela prodaja Playstationa 2

PlayStation 2 je počeo da se prodaje u Japanu 4. marta 2000. godine, odnosno nekih dvadesetak dana pre najavljenog izlaska. Ljudi su čekali od četvrtka pre podne do otvaranja radnji u subotu, da bi se što pre domogli svoje konzole. Redovi su bili ogromni, a Sony je uspeo za prva dva dana proda 980.000 (devetsto osamdeset hiljada) konzola. Ako to pomnožimo sa cenom konzole od oko 1000$, dolazimo do toga da je Sony napravio dobar posao. Inače, ovo je desetostruko veća prodaja za isti vremenski period, u odnosu na prva dva dana prodaje Play Stationa 1. Pošto je izlazak PlayStationa 2 u Evropi najavljen tek za jesen, ostaje nam samo nada da će mu cena u međuvremenu drastično spasti.

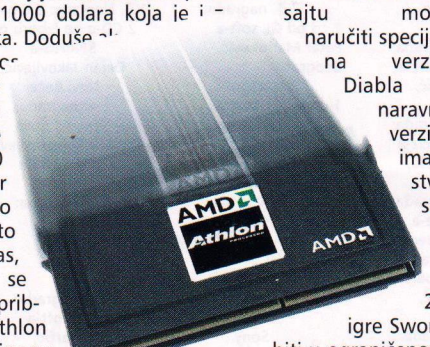
3dfx ili ti voodoo

3dfx je firma koja je poslednji kvartal prethodne godine završila sa gubicima od preko 31 milion dolara. Ne treba zaboraviti da je tu uključena i čuvena zapadna predbožićna groznica, što ovu vest čini još tužnijom. Ako se tome doda da je pre manje od mesec dana otpušteno oko 20% zaposlenih u kompaniji, definitivno se stiče utisak da im ne cvetaju ruže. Po svemu sudeći, firmi koja je stvorila pojam 3D igranja na PC onakvim kakvim ga znamo ne preostaje ništa drugo, sem uspeha Voodoo 4 i Voodoo 5 serija kartica. S nestrpljenjem čekamo njihovu novu generaciju grafičkih, pogotovu što je Nvidia sa GeForce kartama napravila pravi bum na tržištu.



AMD i Intel na 1 GHz

Barijera procesora na 1 Ghz je konačno probijena. AMD je ispunio svoje obećanje i iz nanovije fabrike u Drezdenu su izašli prvi primerci dostupni široj javnosti. Jedini problem je cena od sitnih 1000 dolara koja je i - svetske prilike jako visoka. Doduše, al- vam je takva brzina dos- tupna odmah, pa još ubacite u neki KryoTech sistem za hlađenje tečnim azotom na -270 stepeni, dobijate zver koja ni ne zna na koliko Hz radi. Elem, pošto to još nije dostupno kod nas, ostaje nam samo da se pržimo na neke nama približnije stvari kao što je Athlon na 750 Mhz ili Coopermine na 733 Mhz. Naravno, Intel je odmah reagovao i 8. marta (prilika da ženskom delu čitalačke publike poželimo srećan dotični) izbacio Cooperminea na 1 Ghz - doduše samo 1000 komada. To znači da će se bar za neki kraći period svi 1 Ghz sistemi vrteti oko Athlona.



Trioforge i izmene u Warcraftu 3

Jedna od interesantnijih vesti u igračkom svetu ovih dana je formiranje kompanije Triforge. Nju su osnovali Pat Wyatt, Mike O'Brien, i Jeff Strain sve vrli momci iz Blizzarda. Pat je bio potpresednik Blizzardovog odeljenja za istraživanje i razvoj, kao i vođa tima i glavni programer Battle.neta. Mike je bio glavni programer i vođa tima koji je napravio Battle.net, a kada je tu dužnost prepustio Patu, postao je vođa tima i glavni programer Warcrafta 3. Jeff je bio vođa tima i glavni programer (požinjem da smaram zar ne?) tajnog Blizzardovog projekta, i radio je na razvoju grafičkog engina Warcrafta 3. Po svemu sudeći jake face, te je za očekivanje da će njihov odlazak poremetiti Blizzardove planove, bez obzira na njihovu izjavu da vredno obučavaju svoje naslednike. Na svu sreću, definitivno sam siguran da ova događanja neće odložiti izlazak Warcrafta, pošto taj datum nije ni najavljen.

Beta test Diabla 2

I konačno, za sve strpljive obožavaoce Diabla, Diablo 2 Beta je izašao i od ponedeljka 20. marta otpočelo je beta testiranje (samo 1000 srećnika će moći da uživaju u ovoj poslastici). Nažolost, u obzir dolaze samo stanovnici Kanade i Sjadinjenih Američkih Država, ali se očekuje druga faze testiranja u kojoj će učestvovati i ostatak planete. Blizzard ističe da je svrha beta testa ispitivanje stabilnosti sistema, igre preko batttle.net-a i balansiranje gamaplay-a. U zavisnosti od otkrivenih bugova, biće određen datum izlaska pune verzije, najverovatnije krajem juna. Doduše, već sada se na Blizzardovom sajtu može naručiti specijalna verzija Diabla 2, naravno samo u predprodaji. U ovoj verziji ćete pored same igre (4CD) imati priliku da dođete i do sledećih stvari: DVD-a sa 24 minuta video sekvenci, muzičkog CD sa 74 minuta muzike iz Diabla 2, uputstva za igranje potpisanog od celog razvojnog tima Diabla 2 i potpune stone verzije AD&D igre Swords of the Coast. Ovo izdanje će biti u ograničenom tiražu, sa cenom od 70$ (oko 140 DM). Samo da se čekanje ne produži kao kod C&C Tiberian Suna.

Šta sve sprema NVIDIA?

NVIDI-a je izbacila nove verzije već poznatih procesora Vantu LT 3D i Aladdin TNT2. Obe verzije su predviđene za integraciju sa čipsetom i samim tim ciljaju na masovno tržište. Vanta LT ima unapređeni procesor te može da adresira do 16 Mb memorije, i podršku za video, DVD playback i korišćenje AGP memorije. Proizvodnju su prvi počeli ASUS i Guillemot. Aladin je predviđen za integraciju sa ALijevim Northbridge dizajnom za Slot1 Socket 370 procesore i ima u potpunosti funkcionalno TNT2 jezgro. Pored mogućnosti adresiranja do 32 Mb memorije imaće i video in, TV out, kao i izlaz za digitalne monitore.

Možete li se uživeti u ulogu Elvisa?

Firma Radica je potpisala ekskluzivnu licencu sa Elvis Presly Enterprises, da bi dobila prava za pravljenje igre sa Elvisovim likom. Iz Radice najavljuju više igara sa Elvisom u glavnoj ulozi, a detalji o vrsti igre nisu poznati. Jedino se zna da je predviđeno prvo pojavljivanje na proleće 2001.

Via oživljuje Cyrix procesore

VIA je izbacila Cyrix III. Procesor se stavlja u Socket 370 podnožje, i proizvodi se u dve verzije PR500 i PR533, s tim što će 533 verzija raditi na magistrali od 133 Mhz. Procesori će imati 64 Kb L1 keša i 256 Kb L2 keša. Imaće i ugrađenu podršku za 3DNow! instrukcije. Sudeći po cenama koje su količinama od 1000 komada 84$ za PR500 procesore i 99$ za PR533 procesore, namenjeni su za šire tržište.

Kupljen Dreamworks

Electronc Arts se ne smiruje i njihov rast je sve veći i veći. Pošto su kupili Westwood (C&C serijal), sada su kupili i Dreamworks. Čisto podsećanja radi ovi momci su napravili igre kao što su: Trespasser, Small Soldiers, Medal of Honor, Lost World...

Više se nezna ko je koga kupio

S3 Incorporated i VIA Technologies su potpisale ugovor po kome VIA kupuje 10,8 miliona deonica firme S3. Ova kupovina vredna tričavih 145 miliona američkih dolara čini firmu VIA Techlogies jednim od glavih deoničara sa ukupno 14,9 posto akcija. Videćemo da li je to urađeno samo zbog integracije grafički čipova na ploče kao što tvrdi VIA, ili žele da se aktivnije ubace u trku oko grafičkih karti.

Lucas Arts i multiplayer

Poslednjih mesec dana se govorka o novom nastavku iz Star Wars serijala, a pre par dana Lucas Arts je zvanično objavio da pravi svoju prvu igru dizajniranu specijalno za multyplayer. Projekat još uvek nema ni radni naziv, a zna se da će je razvijati firma Verant. Zvaničnici Lucasa još ističu da je u pitanju role playing igra smeštena, naravno, u Star Wars univerzum, ali se još uvek ne zna da li će imati veze sa Epizodom 1. U čitavu priču je umešan i Sony Online Entertainment, međutim ostaje nejasno u kojoj funkciji. Prema planu projekat će biti završen početkom iduće godine.

Half-Life na Dreamcastu

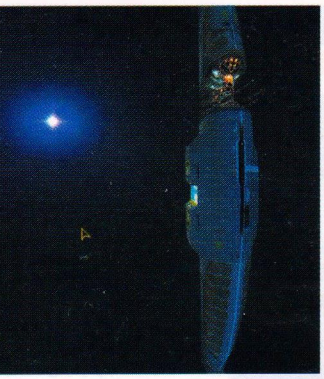
Sierra & Valve su objavili da će se Half-Life pojaviti na Dreamcastu na leto. Valve će samo posredno učestvovati, dok će glavni posao obaviti Captivation Digital Labaratories i Gearbox Softwareom. Sierra uverava da će kvalitet grafike biti u najmanju ruku isti kao na PC, ali nas najviše zanima kako će biti rešeno upravljanje, pošto nemate miša i tastaturu.

X-box

Kada već pričamo o konzolama red je da pomenemo i X-box, tajanstveni Microsoftov projekat. Do štampanja ovog broja dobili smo samo jednu zvaničnu izjavu, ali se ponešto može naslutiti iz drugih saopštenja za štampu. Ono što se za sada zna je da će u pitanju biti konzola, zasnovana na sličnom principu kao i PC. Kao grafički čip će koristiti neki od NVidiinih procesora, a kao glavni čip neki od Intelovih procesora. To je svojevrsno iznenađenje, jer su se u zadnje vreme pronosile glasine da je AMD odabran za proizvođača glavnog procesora. Pošto su akcije Nvidie skočile za 17.5%, jedan od razloga sigurno leži i u ovoj izjavi Microsofta. Da ne pominjemo da je NVidia dobila 200 miliona dolara od čika Bila za razvoj novog procesora. Svi programeri koji ovo čitaju neka se bace na www.nvidia.com jer su otvorena nova radna mesta. Izlazak konzole na tržište je predviđen za jesen 2001, a ovde je data detaljnija specifikacija. Korisna adresa: www.xbox.com

Specifikacija X-boxa

- *600 MHz x86kompatibilan CPU*
- *3-D NVIDIA GPU*
  64 MB RAM
  3-D audio procesor
- *8GB hard disk*
  4X DVD uređaj sa mogućnošću gledanja filmova
- *Četiri porta za priključavanje džojstika, volana...*
- *Priključak za proširenje*
  100 MBps mrežna karta.



Slike sa novog 3dfx čipa VS-100

Da bi prikazao neke od novih mogućnosti kao što su T-bufer i FSAA (full screen antialasing) koje će imati nove Voodoo karte 3dfx je prikazao par slika. Nažalost skinute su u niskim rezolucijama (640x480), a govorka se da ni u konačnom izdanju neće moći da prebace 800x600. Prizori iz igara izgledaju primetno bolje u odnosu na Voodoo 3.

NVidia (nije) reagovala

Par dana posle ove objave, "procureli" su drajveri ver. 5.08 koji na GeForce kartama omogućavaju FSAA i S3TC (S3 texture compression). Korisna adresa za skidanje drajvera je www.reactorcritical.com, a o detaljima u vezi ovih drajvera možete pročitati na strani hardverske rubrike.

Veliki Prolećni Popust!

EARTHMADE

sliter

SPACEMADE

*korto

EARTHMADE

Šamael

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp

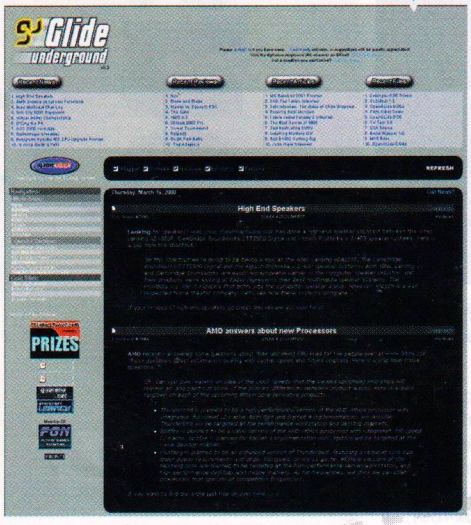
STO poSTO STO!

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267, mobtel. 063 250 700
www.veacomp.co.yu

PROPAGANDA

Glide Underground

http://www.glideunderground.com



Glide Underground je sajt koje prvenstveno prati igre, ali se na njemu uvek nađe mesta i za hardver. Rade ga Francuzi iz Kvebeka (kanadska provincija) i sastoji se iz nekoliko delova. Prvi, a ujedno i glavni deo sajta su svakodnevno ažurirane vesti. U njima možete naći detalje o novim igrama i hardveru, kao i linkove do prikaza najnovijih igara. Vesti su probrane i veoma su zanimljive. U svakom slučaju, datog dana ćete sigurno naći one najzanimljivije i najpotrebnije informacije iz sveta igara i igračkog hardvera. Pored toga, na **Glide Undergroundu** možete naći i zanimljive članke koje pišu zaposleni na ovom sajtu. Obično nađu neku interesantnu i trenutno aktuelnu temu kako bi posetioce upoznali sa njom. Ponekada su to i intervjui sa tvorcima igara ili ljudima iz velikih hardverskih kompanija. Ponekada to bude i vodič tipa "kako da..." Naravno, to nije sve, jer na **Glide Undergroundu** možete pročitati i opise igara koje su tek izašle u Americi. Tu je i *File* sekcija iz koje možete skinuti demoe, patcheve za igre, razne utility programe itd. Tu je i nezaobilazni forum na kome možete pričati sa ostalim posetiocima ovog sajta.

back to top

Formula1.com

http://www.formula1.com

Postoji zaista mnogo sajtova posvećenih "najvećem cirkusu na svetu". Nije ni čudo, jer je po gledanosti Formula 1 (F1) čak ispred fudbala i košarke, a o ostalim sportovima i da ne govorimo. Pošto je 12. marta velikom nagradom Australije sezona i zvanično počela (pobedio Šumaher), red je da predstavimo neki od tih sajtova. Odlučili smo se da to bude **Formula1.com** kao jedan od najboljih i najinformativnijih sajtova posvećenih ovom sportu. Na glavnoj strani ćete naći najnovije vesti iz ovog sporta. Saznaćete brojne i zaista zanimljive stvari, kako o timovima tako i o vozačima F1. Na naslovnoj strani u svakom trenutku imate i plasmane vozača na poslednjoj trci, kao i bodovno stanje u šampionatu konstruktora i vozača. Pre svake trke možete saznati istorijat datog gran-prija, a isto tako i malo bolje upoznati samu stazu. Po okončanju trke možete pročitati i obiman izveštaj i izvestiti se o svim zbivanjima sa nje. Jedan od glavnih odeljaka je *Drivers*, gde se bliže možete upoznati sa onima koji se trenutno takmiče u F1. Tu su njihove generalije (datum rođenja, bračno stanje itd.), spisak klubova za koje su vozili, a pored slike svakog vozača stoji i sličica njegove kacige. Rezultati svake trke su predstavljeni plasmanom svakog vozača, njegovim vremenom kao i prosečnom brzinom. Svi timovi predstavljeni su fotografijom bolida za ovu godinu, imenima vlasnika i vozača, a tu su i tehnički detalji (motor, šasija, transmisija i ostale tehničke stvarčice). Deo sajta koji najviše opušta je svakako *Fun*. Pošto ste prikupili sve važne podatke tu se možete malo razonoditi (naravno sa temama vezanim za F1). Iz ovog dela možete poslati e-mail razglednice, skinuti screen saver, glasati za najlepšu zenu (devojku) nekog vozača, pratiti news grupu posvećenu F1...

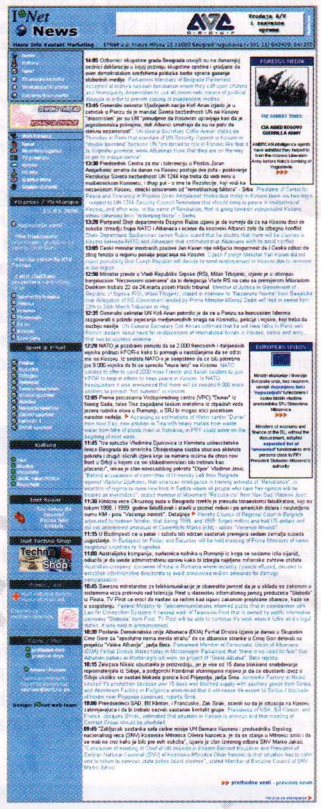
Ako nemo pratite Formulu 1, verovatno znate za ovaj sajt. Ako to ne činite, nije loše pogledati ga, a isto tako nije zgoreg pogledati i neku trku. Možda ćete zavoleti ovaj sport, a onda ćete verovatno često posećivati ovaj odlično urađen sajt.

back to top

I*Net

http://www.inet.co.yu

Pre početka NATO agresije, **I*Net** je bio prilično nepoznat sajt. Ipak za vreme bombardovanja ovo je postao jedan od najposećivanijih i najposećivanijih sajtova u YU. Svi koji su radili na sajtu su se trudili da što bolje informišu populaciju u Jugoslaviji (ali i izvan nje) o trenutnim dešavanjima. Po okončanju bombardovanja većina sajtova koji su ga pratili je otišlo u zaborav, ali to se nije dogodilo sa **I*Net-om**. Ovaj sajt je nastavio da informiše ljude o događanjima u Jugoslvaiji. Vesti se i dalje ažuriraju iz sata u sat, a tu je i ogroman broj novih sadržaja. Postoje strane posvećene sportu gde možete naći najznačajnije rezultate iz svih sportova, kako iz naših tako i iz inostranih liga. Deo *Kultura* obrađuje repertoar pozorišta i bioskopa, ali i muzičku scenu. Preko *Real playera* možete slušati i neke izabrane pesme. Za nas Malo nezanimljiviji delovi sajta su *Stranačka hronika* i *YU štampa*, ali, za one koji vole da pričaju (odnosno čitaju) o političkim temama, ovo je pravo mesto. Od samog postanka sajta, tu je web kamera koja je postavljena na zgradu **I*Net-a**, i koja menja sliku na svakih 100 sekundi. Ako ste vični kuvanju, tu je *Kuvar*, u kome uvek možete naći neke zanimljive recepte. Ako ne čitate novine, **I*Net** je pravo mesto za vas da se upoznate sa TV programom za dati, ali i za naredni dan. Takođe možete saznati kakvo nas vreme očekuje (*teško?!? prim. kor.).* U delu *BG info* možete saznati adrese i telefone najznačajnijih mesta u Beogradu (bioskopi, pozorišta, taksi službe, važni telefoni itd.). Ako vam treba bilo kakva informacija vezana za Jugoslaviju ili Beograd, **I*Net** je pravo mesto za vas.



back to top

Thresh's FiringSquad

http://www.firingsquad.com

Thresh's FiringSquad (ili popularnije **FiringSquad**) je sajt koji je posvećen svim pravim igračima, sa tim što je ipak malo više pažnje posvećeno hardveru. Kao prvo, tu su vesti koje zajedno obuhvataju i hardver i igre. Ima ih manje nego na nekim drugim sajtovima, ali su uglavnom probrane, a dosta je njih je i ekskluzivno. Kada pročitate vesti možete svratiti u deo za hardver i tu naći gomilu zaista sjajnih članaka. Testiraju se bukvalno sve računarske komponente, od procesora i matičnih ploča do multimedijalnih spravica (DVD, razni zvučnici). Ljudi sve komponente na test dobijaju među prvima, pa ako vam treba tekst o nekoj komponenti koja je tek izašla u Americi, velika je verovatnoća da ćete je naći baš ovde. Trenutno je aktuelna *Microsoftova* konzola X-Box, momci sa **FiringSquada** joj posvećuju veliku pažnju, a kroz nekoliko tekstova ćete se odlično upoznati sa njom. Veoma zanimljiv (i čudan) je veliki test mouse gamepadova. Ako mislite da ćete povećati broj fragova u **Q3** ili nekoj drugoj pucačini, pogledajte kakva podloga za miša vam treba. Postoji i veliki broj vodiča, kao što su "kako da ohladite svoj procesor" i sličnih overklokerskih sitnica. Iako hardver zauzima najznačajnije mesto, na **FiringSquadu** nisu zaboravljene ni igre. Istina, nema toliko broja tekstova kao što je slučaj sa hardverom, ali ima sasvim dovoljno da se upoznate sa najnovijim i najkvalitetnijim igrama. Momci sa **FiringSquada** redovno prate računarske sajmove i izveštavaju sa njih. Ono što karakteriše **FiringSquad** je i ogroman broj foruma na kojima možete učestvovati. Ako volite hardver, ovaj sajt svakako treba da bude smešten u vaš *favorites* (bookmarks) folder. Kvalitet tekstova koje možete naći na njemu će vas naterati da ga često posećujete.

back to top

CD ROM MULTIMEDIJA

- Enciklopedije, igre ...
- Software za PC & MAC

MEDICINA

- Preko 120 naslova koji prate najnovija dostignuća savremene medicine

MP3 MUZIKA

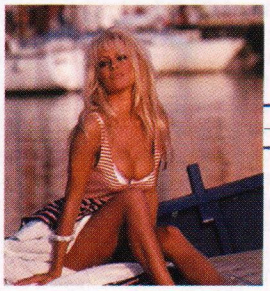
- Preko 30.000 pesama
- Tematske kompilacije: jazz, klasika, techno, domaća ...

HARDWARE

- Joystici, miševi, joypadovi, zvučnici, volani, prazni diskovi ...

SONY PLAYSTATION

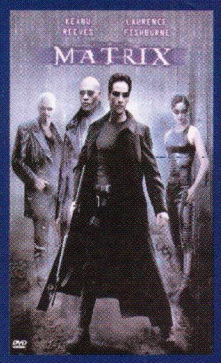
- Igre
- Konzole
- Dodatna oprema

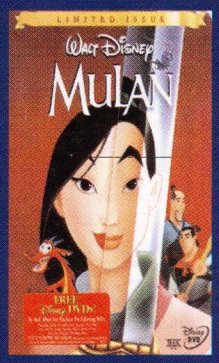


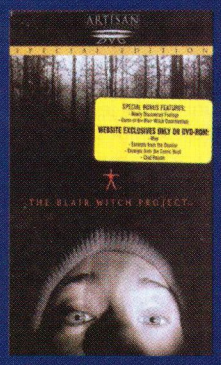
XXX EROTICA

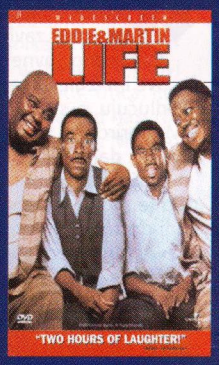
- Zavirite u intimu Pamele Anderson - kraljice sexa
- Erotski filmovi

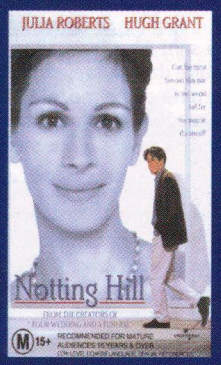
Zone 1 i 2 (sa prevodom)

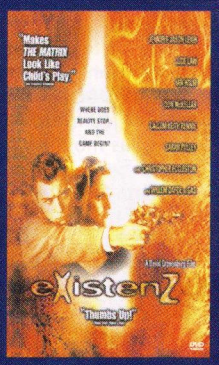












DVD VIDEO

Iznajmljivanje i prodaja preko 500 filmova u centru Beograda

CD & DVD klub EXIT

Čika Ljubina 1 (4. sprat) • Beograd ✆ 011/627-827

www.exitcd.co.yu • www.exitcd.com • exitcd@EUnet.yu

Naručite pouzećem ili preuzmite lično u centru grada. Radno vreme 12-20, subotom 11-15.

GameMaster Kutak

Sve o igrači(ca)ma

U FRP-u, najvažniji su sami igrači. Njihove želje određuju sve, počev od sistema pravila koji će se koristiti, pa do detalja vezanih za samu kampanju. Kakav je neki FRP, direktno zavisi od samih igrača.

Ove jednostavne istine nisu bliske većini igrača. Sve im izgleda kao da su Game Masteri ti koji odlučuju o svemu. Čini se da je sam položaj GM-a prirodno nadređen i samim tim su predodređeni da odlučuju.

Nažalost, mnogi igrači nisu svesni na koje sve načine mogu (i treba) da utiču na igru, što dovodi do toga da mnogi GM-ovi (zlo) upotrebljavaju njihovo neznanje da igru podrede sebi.

FRP je jedna od retkih društvenih igara u kojima igrač ne mora da poznaje (sva) pravila. Pa ipak, familijarnost igrača sa određenim kompletom pravila veoma je važna, i igrači mogu zahtevati da se koriste poznata im pravila (naročito ako je GM upoznat sa nekoliko sistema). Izbor pravila često određuje i sam žanr igre, ali u isto vreme i "ton" igre. Priznajte da nije svejedno da li igramo AD&D, u kome znate da ne možete poginuti od jednog udarca nožem i Rolemastera u kome vas može ubiti pad sa prve prečke merdevina.

Tema FRP-a, svet u kome se odigrava i zaplet mogu (i treba) da budu izbor igrača. To kampanju približava igraču (jer je po njegovom ukusu i njegove mašte delo), a olakšava posao GM-u (jer odmah može da se baci na posao pretvaranja ideja u delo baveći se kreativnim radom).

Kreiranje lika je sledeći važan momenat koji igrači često prepuštaju GM-u. U želji da se što pre započne avantura, igrači se ne potrude da se upoznaju detaljno sa svetom u kome se priča odvija. Tako igrači biraju stereotipne likove bez osobenosti, likove koji se mogu uklopiti u svaku priču ("biću veliki varvarin, biću kašljucavi mag, biću lukavi lopov"). Još teži slučaj propusta je kada igrači "da ne bi zadržavali GM-a" biraju ustaljene, već viđene likove. Sve to pravom užitku igranja oduzima mnogo više nego što se na prvi pogled čini, i pretvara FRP u prosto bacanje kockica i udaranje recki na drški od sekire.

Ugledajte se na filmove i epsku fantastiku. Pokušajte da kreirate lik po ugledu na Robina Huda ili Luka Skajvokera. Videćete da oni pored toga što pripadaju određenoj tipologiji (rendžer, dželat) imaju i neke posebnosti koje ne mogu da se prenesu u pravila FRP-a. Potrudite se da i vaš lik ima nešto 'posebno', a svaki dobar GM će dati sve od sebe da vas uklopi u postojeći sistem, makar morao da izmeni ili izmisli pokoje pravilo. To donosi izazov kako GM-u tako i igraču, a avantura sa takvim likom mnogo je uzbudljivija.

Moć igrača je velika. Teško je ukazati na neke greške koje obeležavaju odredjenu 'vrstu', jer kakvi su igrači takav je i FRP.

Ipak, predstaviću vam nekoliko karakterističnih tipova. Oni su ekstremni primeri 'grešaka' koje igrači prave.

SPUŽVA - igrač koji nije na sessionu radi igre. On je tu zato što je nečiji drugar ili je došao da ubije vreme. Posvećivanje pažnje njemu nema nikakvog efekta, jer se on uopšte ne trudi da uđe u igru. Ako se i aktivira, to će biti u obliku postaviljanja pitanja "I? Šta je bilo dalje?", jer za njega je FRP pričanje bajki. Kad bi malo razmislio, shvatio bi da na "Pinku" počinje njegova omiljena serija.

NJUŠKALO - ne interesuje ga njegov lik, ne interesuju ga odnosi sa drugima. On je tu da otkrije zaplet. Rešava probleme tek toliko da bi video šta će se dogoditi sledeće, da bi mogao da poveže priču. Najveća radost mu je kada otrkije celu radnju avanture. Kad bi dramu tražio u svom i u likovima ostalih igrača, bio bi jako dobar vođa družine.

SEKAČ - podvrsta njuškala. Njega takođe interesuje priča, ali zamara ga tumaranje kroz svet i rešavanje problema. Po njemu, sve što ne može da se spali, uništi, ukrade, ubije ili muči, nije vredno zadržavanja. Avanturu rešava tako što ubije sve koji smetaju ili na neki brutalan način ubedi ostale da mu otkriju o čemu se u priči radi. Kad bi bio manje krvoždan, možda ne bi ni igrao FRP.

PONAVLJAČ - ovaj igrač je jednom davno smislio lik koji mu je prirastao za srce. Zato ne odustaje od njega. U svakoj avanturi i u svakom svetu on ostaje isto, kao npr. stanoviti Artah, Vilenjak Koji Je Hteo Da Bude Kralj. Više od tri godine, kad god je igrao, ma koji FRP, on je bio Artah VKJHDBK. Kada bi samo shvatio da svoju želju može iživeti i kroz neki drugi lik, možda i pre nego kroz voljenog Artaha, bio bi mnogo srećniji.

OZBILJAN ČOVEK - tip kome nije do uživljavanja u igru i lik. Više ga interesuje sadržaj igre nego sadržaj priče. On nikad ne izgovara reči svog lika. On nikad ne dozvoljava da mu osećanja pomute zdrav razum i logiku kojom će rešiti avanturu. Za njega su lik, svet i priča poput figurica i table za "čoveče ne ljuti se" i tu su da ispune funkciju igre. Nema potrebe da se on tu nešto 'uživljava' ili 'glumi'. Takvi igrači oduzimaju sebi 90% doživljaja pravog FRP-a. Kad bi se samo opustili, više bi uživali u igri.

OZBILJAN IGRAČ - sušta suprotnost ozbiljnom čoveku. Fanatik za koga realnost počinje u trenutku kada počne avantura. Čak i posle sessiona, on živi svoj lik. Strašno mu smeta ako se ostali igrači ne udubljuju kao i on. Kad bi FRP shvatio manje ozbiljno, ne bi se pretvarao u sledeći tip:

SLIKU SVOJU LJUBIM - zaljubljeni u svoj lik, u njegove psihološke dubine, u ličnu dramu. Opsednuti onim što njihov lik proživljava, potpuno gluvi i slepi za družinu, priču ili svet. Oni su sami sebi dovoljni i zahtevaju da se cela avantura okreće oko njih. U ekstremnim varijantama su pravi narcisi. Doduše, za FRP se i priča da "kreiraš lik, pa lečiš komplekse", ali kada bi se jednako revnosno udubljivali i u svet u kome se priča dešava, bili bi mnogo bolji za družinu.

MUNCHKIN - lovci na 'rupe' u pravilima. Oni sistem pravila uzimaju bukvalno. Temeljno ga proučavaju i pronalaze način da maksimalno uvećaju prednosti i smanje mane svog lika. Takvi igrači žele da imaju najbolji lik, jači, brži i bolji od svih u družini. Njihova glad za magičnim predmetima i najboljom opremom je nezaustavljiva. Lik, za munchkina uopšte nije važan. Zna se, biće one rase i profesije koje donose najveće bonuse. Valja napomenuti da je 'munchkin-izacija' težnja svih igrača, ali ne treba zameriti. Svi ipak želimo da naš lik bude najbolji u nečemu. Munchkin nikad ne staje, izdavači FRP-a se trude da svaka sledeća knjiga ima dodatna pravila koja daju još mogućnosti i, naravno, pravi munchkin poseduje sva ta pravila. Kad bi se manje bavio pravilima a više igrom, možda bi počeo da vodi avanture i bio dobar GM.

HAOTIK - pristaje na sve, i da kreira osoben lik, i da se uživljava, i da ga interesuje priča i svet i pravila, samo pod uslovom da za njegovo ponašanje nema ograda i ograničenja. Živi u iluziji da je slobodan, jer njegov lik ništa ne mora. Haotik nema i ne želi nikakve odnose sa ostalim igračima ili NPC-ovima. Pošto nema ni osećanja ni morala, slobodan je da se ponaša kako god želi. Takvi igrači su kukavice i neodgovorni tipovi. Plaše se da postave sebi izazov. Kada bi malo rizikovali, otkrili bi nove radosti u igranju, a možda bi stekli i malo više samopouzdanja u životu.

Sve što sam napisao o igračima, zapravo je uzaludno.

To što FRP i čini tako privlačnom igrom je sloboda koju igrači uživaju. Najlakše je sesti i igrati se. Možete biti šta god hoćete i kakvi god hoćete.

Ono što FRP čini tako dubokom i ozbiljnom igrom su mogućnosti koje pruža. Najteže je postati dobar igrač, koristiti mnoge skrivene prednosti koje FRP nudi i igrati se u isto vreme. Zašto se ne potruditi i kroz igru ih ne otkriti sve?

- Moć igrača je velika.
- Teško je ukazati na neke
- greške koje obeležavaju
- odredjenu 'vrstu', jer kakvi
- su igrači takav je i FRP

Art by Ozzy

GameMaster Kutak

Pogrešili smo

Final Fantasy Priča

Između planina i mora, ugnezdio se gradić. Kao prelivени narandžastim sirupom, dokovi i kućice kupali su se u poslednjim zracima sunca. Iznad grada nadvijala se železnička pruga, poput kostura nekog izumrlog čudovišta. Šin-Ra je sve gradila monumentalno i efikasno. Kolosalna pruga je spajala dokove sa Mako reaktorom, smeštenim u planini.

Lin se povukla iz skrovišta iz kog je osmatrala naselje. "Prokleta Šin-Ra, nema kutka na Zemlji koji nisu zatrovali", pomislila je dok je pakovala dvogled. Požurila je da se vrati u logor. Tamo su je čekali Rud, velika momčina iz Midgarda i njegov četvoronožni prijatelj Red XIV. Spretnim korakom Lin se sjurila niz brdo i zadihana stigla u logor. "Klaud je bio u pravu! Luka i reaktor su tu, ali nigde ni traga od zombija!". Red se lenjo protegnuo, omirisao vazduh i rekao: "Tu su, osećam ih u vazduhu." Rud je za trenutak prekinuo glancanje svog "malog" gatlinga. "Ne brini se, mala! Oni izlaze uveče, a do ujutru neće više biti ni jednoga!". Lin se osmehnula. Već godinama Rud i ona ratuju protiv Šin-Re. Prvo u "Avalanšu", a sada uz Klauda. Red XIV, iako tek odskora u ekipi, pokazao se kao dobar borac i prijatelj. Samo pouz- danje joj se vratilo i mogla je da se posveti pripremi *materije*.

Hrabri avanturisti, spremni na sve, ušli su u grad. Dok su se šunjaju se sablasno pustim ulicama obasjanim mesečinom, Rud i Lin su se prezali na svaki šum. Jedino je Red bio nepokolebljiv u njuškanju za tragovima zombija. Korak po korak, stigli su do glavnog trga. Tamo ih je čekalo veliko izenadjenje.

Nekoliko stotina zombija guralo se ispred kamiona Šin-Re. Zadah bolesti širio se oko njih, a njihova smežurana pepeljasta tela izgledala su još strašnije pod bledim svetlom Meseca. Isprva zamrznuti šokom, Lin, Rud i Red XIV munjevito sunuše napred. Kao po komandi, svi zombiji se okreću. Lin se čini da svi oni gledaju baš u nju. Bolne, iskrivljene grimase i iskeženi zubi zjape. Oni pružaju ruke, njihova sasušena tela trzaju se u grčevima. Rika gatlinga zaglušuje mumlanje zombija: "GLAD! GLAD!". Padaju kao snoplje, ali neprekidno se približavaju. Red kida šapama jednog po jednog, ali kao da pliva u moru krvi i truleži. Rud urla glasnije od svog sedmocevnog monstruma, ali oni dolaze i dolaze.

Nekolicina zombija probila se do Lin. Njihove oči su suzne, bol i tuga pomešani sa besom sevaju u devojku od krvi i mesa. Lin okleva. Zašto mi liče na telad koja dobrovoljno ide na klanje? Kao da žele nešto da kažu, ali samo mumlaju "Glad! Glad". Pružaju molećivo usahle ruke, a bale im se cede iz usta i sa kandži. "Neeeee!" vrišti Lin. Svuda oko nje rascvetavaju se narandžaste eksplozije koje gutaju napadače. Slede ledeni cvetovi, skamenjujući na desetine zombija odjednom. Uzdignute, nežne ruke Lin stvaraju munje koje plešu oko nje i zaglušuju krike Reda XIV i tutnjavu Rudovog gatlinga.

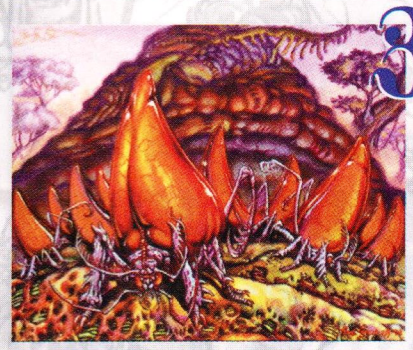
Tišina se ponovo spustila na grad. Mesečina obasjava bizarni prizor stotine leševa koji prekrivaju trg. U sred pokolja Rudova džinovska prilika stoji naslonjena na top. Lin ustaje iz lokve i dovlači se do kamiona Šin-Re. Vrata se otvaraju i nevina dečija lica preplašenih očiju zveraju u nju.

Jedan od zombija pridiže se i tetura ka Lin. Iste suzne oči ispunjene bolom gledaju decu. Drhtavim glasom počinje:

"Sine moj, znaj da nije uvek sve bilo ovako. Nekad smo bili dostojni da se zovemo ljudi. Onda je došla Šin-Ra i obećala da nikada nećemo biti gladni. Sagradili su Reaktor u planini i njihovi naučnici zauvek su promenili naš život. Uticaj Reaktora i eksperimenti napravili su ovo od nas. Niko od nas nikada više nije morao da jede. Niko od nas nikada više nije MOGAO da jede. Glad nas je izjedala dok naša tela nisu postala ovako groteskna. Mnogi su poludeli od te gladi. Oni koji su opstali, opstali su zbog vas, deco moja. Vi ste bili naša nada. A onda, onda je opet došla Šin-Ra. Objasnili su nam da prokletstvo koje je nas uništilo čeka i vas. Kamion je došao po vas, odvešće vas novim roditeljima, pretvoriće vas u SOLDIER-e. Šta god bilo sa tobom, sine moj...upamti majku."

Zombi se srušio u prah a Lin je zajecala: "Pogrešili smo...mnogo smo pogrešili."

Zverinjak



NAZIV: Marker beetles (Insecta Signiacens)
UČESTALOST: retke
BROJ: Pojavljuju se u rojevima od desetak. (D10+5)
NIVO: 0 lvl Ad&D, 1 lvl Rolemaster
VELIČINA: T (20cm)
BRZINA: Veoma spore (1m/rnd)
NAPAD: Za svakih 10 buba u roju THAC0 14, Damage D4 (AD&D), tj. OB 30, Tiny attack (Rolemaster)
ODBRANA: specijalna, bube je veoma lako zgrabiti ili pogoditi, zavisi od vrste oružja i broja buba koje može da zahvati (procena GM-a). Mesnati izraštaji na leđima bube sadrže nestabilnu i veoma zapaljivu smešu. Iz svake bube može da se istisne otprilike 1.5 dl tečnosti. Sve što dođe u dodir sa njom može da se zapali (40% šanse), odnosno gubi d4 hp po rundi (AD&D), ili 'A' critical svake runde. Smeša gori d4 runde.

EKOLOGIJA: Marker beetles su u srodstvu sa velikim Plasma beetles (Insecta Plasmaiacens), a neki mudraci tvrde da su Insecta Signiacens prelazni oblik ka Plasmaiacens, gotovo kao larve velikih buba. Primerci ove vrste nalaze se u tropskim predelima u podnožju aktivnih ili ugašenih vulkana, a ređe u blizini toplih izvora. Bube se kreću u malim kolonijama i sistematski čiste teren u potrazi za hranom. Prehranjuju se lišajevima i listovima žbunja koje raste na tlu zasićenom sumporom. Kiselina koju skladište služi im kao pomoć pri razgrađivanju hranljivih materija, a u isto vreme kao rezerva hrane. Po 'flekama' spaljenog tla i nagriženog kamena, može se pratiti kretanje kolonije.

Skupljači buba svakom primerku odsecaju pipke i glavu, pazeći da ne oštete stomak i kesicu bube. Kada se zdrobi stomak bube, grč ispaljuje zapaljenu kiselinu, koja može da dobaci dvadesetak metara u dalj ili petnaestak metara u vis. Tako se dobija priručno oružje ili veoma koristan signalni uređaj. Nažalost, činjenica da je potrebna sveže pripremljena buba (do sedam dana) i da je tako dobijeno oružje veoma nestabilno, sprečava masovnu upotrebu.

CYBERPUNK SLANG

Za cyberpunk nije važno da li znaš brzo da pucaš, bitno je da opako izgledaš. Niste pravi cyberpunker ako ne govorite *cool* jezikom i ne koristite *in* izraze. Zapamtite: sve je u *styleu*.

ACE OF SPADES, više nego bodyguard, neko ko vam čuva leđa.
AI, veštačka inteligencija.
ALPHA STRIKE, udar svim vrstama oružja na jednu metu, prvi baraž.
AMF, "adios motherfucker".
AQUALOGY, naselje na vodi.
ARCOLOGY, zgrada sa apartmanima na vrhu, kancelarijama u sredini i tržnim centrom u prizemlju.
BLACK ICE, zaštitni program dizajniran da ubija hakere.
BLACK OP, tajna operacija, ubistva i špijunaže koje izvodi korporacija.
BLOOD MONEY, novac za mito.
BOHICA, "bend over here, it comes again".
BORG, kiborg, neko nabijen cyberwearom.
BREEZER, kratka misija.
BRITVA, borg nabijen borbenim implantima.
BROKEN, povređen ili ubijen.
BURN, popaliti, razbiti šifru ili ceo datafortress
CHINESE TAKEOUT, ubistvo sa puno krvi i iznutrica na asfaltu.
CHOOH (ču), alkoholno gorivo.
CHROMER, slušalac chrome-punka, mešavine hard corea i heavy metala, tekstovi su puni mržnje.
CHOOMBA, "brate" na svahiliju.
COWBOY, iskusni netrunner.
ESAD, "eat shit and die!".
FLAME, svadjati se online.
FNK, "fuckin' new kid".
FUDŽII, begunac od vlasti.
GHOST, haker koji pomaže pri upadu jurišnog tima.
GRAFTER, borac sa veštačkim mišićima, lako se uočava.
HARD WIRED, borg sa vidljivim implantima,
HIGH DRAG, zastarela oprema.
HIGH SPEED, moderna oprema.
HONCHO, vođa tima komandosa.
ICE, programi za kontrašpijunažu
INPUT, cura, devojka, date
LEO, law enforcer, policajac
MASTER HUNTER, lovac na ucene sa najmanje 100 'ulovljenih' glava.

PC/SONY PLAYSTATION

80

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

Mix-Izbor - 165din

NOVO PRODAJNO MESTO

ZRENJANIN

7.Jula 18

Radno Vreme: 11h - 19h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22

Bivši Video Klub 22

Radno Vreme: 12h - 20h

SVAKOG DANA I SUBOTOM I NEDELJOM

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

Šaljemo poštom !!!

023/34-238 063/539-380

cedeteka MK

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

e-mail: pilemk@eunet.yu

Revival

http:// www.revival2000.com

"Shift+Delete i .... odeeee .... ne, ne, ne, NEEEEEE, dve godine napornog rada, zašto sam ja to obrisao!?! Prsti su mi brži od mozga!! Čekaj, ima neki UnDelete."

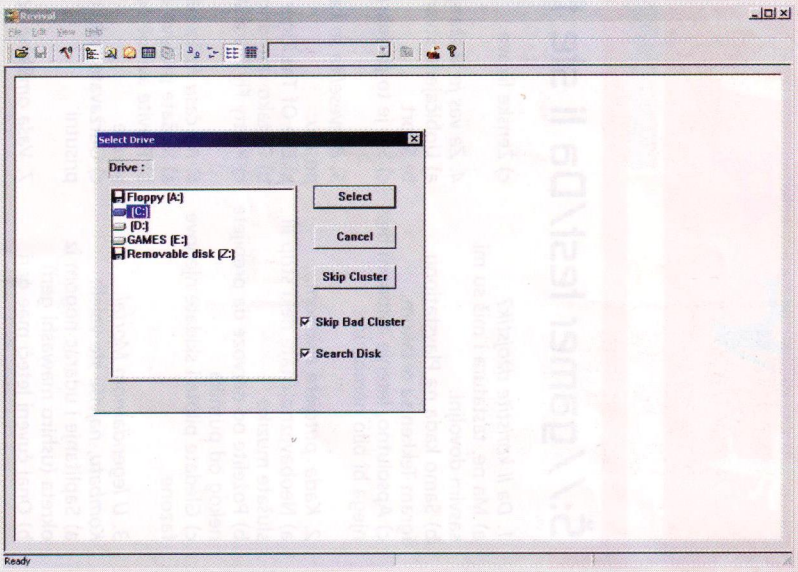
Par minuta kasnije zaključujete da UnDelete ne radi baš najbolje na FAT32 ili, ne daj bože, NTFS-u. Dok vam dlake na vratu polako, ali sugurno dolaze u vertikalni položaj u odnosu na kožu a hladan znoj lagano probija kroz sve pore, počinjete da zapadate u blagu depresiju iz koje ćete se verovatno izvući za par dana.

Ovakva situacija dogodila se manje-više svakom (uz manju dozu dramatičnosti, ili možda ne?). U vreme kada je FAT16 bila jedina solucija, UnDelete je završavao ove probleme. Danas je skoro nemoguće povratiti obrisane podatke, osim ako ne posedujete neki programčić. Ovaj put opisaćemo jedan koji nam je pomogao u jednoj ovakvoj situaciji. Ime mu je **Revival** i, budući da je shareware, možete ga skinuti sa web adrese koju ćete ugledati ukoliko odlutate pogledom ka vrhu ove stranice.

Program možete koristiti sa jednim ograničenjem koje se ukida registracijom: pri svakom pokretanju programa, možete da undeletujete samo tri fajla. Postoje još dva modula: server i DOS program koji vrši istu funkciju pod tim operativnim sistemom. Najlepše od svega jeste to što program podržava mrežne protokole tako da možete da vršite intervencije i na mrežnim diskovima.

Upotreba programa je veoma jednostavna; odredite koje direktorijume želite da skenirate, otvorite hard disk za skeniranje i nakon podužeg čekanja imate uvid u sve obrisane fajlove koje u najvećem broju slučajeva možete i da povratite (prisustvo lavora nije obavezno).

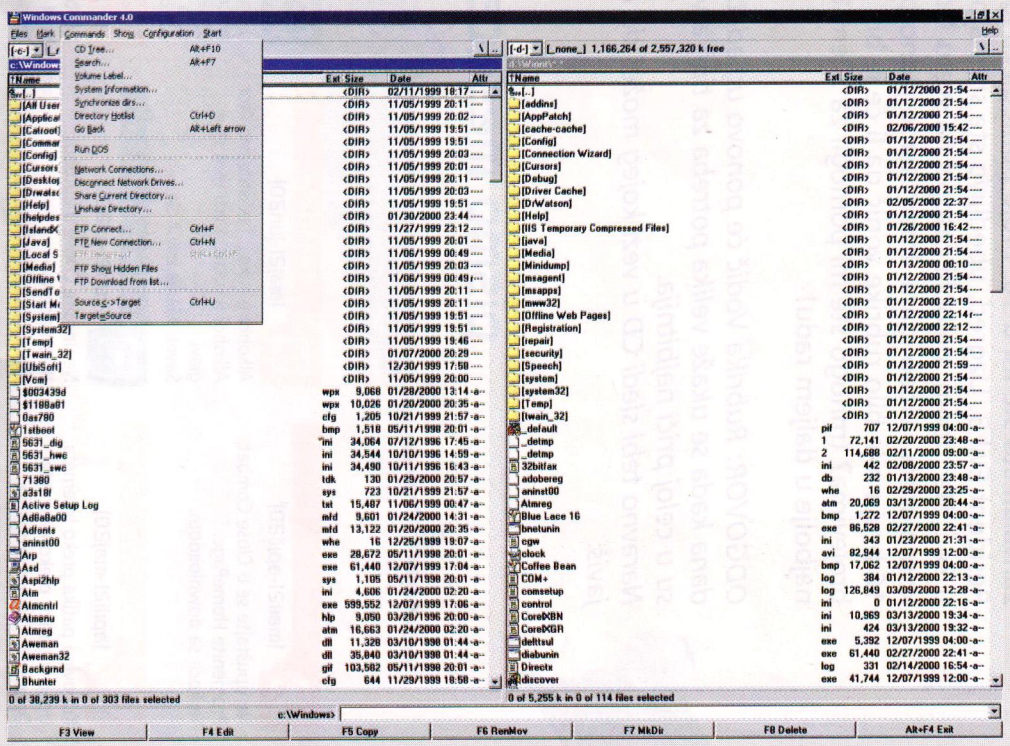
Za kraj, veoma važna napomena: ukoliko i obrišete nešto jako važno, nemojte paničiti. Nemojte ni u kom slučaju brisati podatke ili ih upisivati na disk. Najbolje je da odmah startujete **Revival**, ili ako ga nemate, odete do nekog, snimite ga na disketu i onda "oživite" fajlove.



Windows Commander

http:// www.ghisler.com

Pre mnogo godina, u vreme starog, dobrog DOS-a, na svakom računaru nalazio jedan zanimljiv program (ne, nije **Tetris**): *NC* ili *Norton Commander*. Omogućavao je lako manipulisanje fajlovima u inače konfuznoj DOS komandnoj liniji. Alternativa *NC*-u bio je nadaleko poznat *Dos Navigator* (delo ruskih programera) koji je imao nešto naprednije funkcije.



Dolaskom *Windowsa* i njegovog GUI-a (grafičkog korisničkog interfejsa, ili srpski: ikonice, prozori i dugmići), ovakvi programi su izgubili na popularnosti. Zahvaljujući integraciji *Internet Explorera* sa *Windowsom*, sam *Windows Explorer* se podizao sve sporije i sporije. Ponovo se javila potreba za jednostavnim programom koji se ne učitava čitavu večnost i koji omogućava osnovne operacije sa fajlovima.

Windows Commander je jedan od najpopularnijih programa ove vrste. Jako liči na spominjani *Norton Commander*. Postoje dva prozora u kojima se prikazuju sadržaji bilo koja dva direktorijuma, pomoću kojih manipulišete fajlovima koristeći funkcionalne tastere ili toolbar. Program u sebi ima integrisan FTP browser kao i još par zanimljivih alatki za manipulisanje, a čime drugim do fajlovima. Shareware verziju možete skinuti sa www.ghisler.com, a jedina nepogodnost pri korišćenju je prozor koji se sklanja pritiskom na jedan od tri dugmeta.

Ukoliko vas *Windows Explorer* smara dugim učitavanjima, možda je vreme da nabavite **Windows Commander**.

sa lu na stra nu

Petrović Bojan iz Pančeva nam je pisao:

Zdravo. Ovde Petrović Bojan iz Pančeva. Veoma sam vam zahvalan što ste mi u 16. broju pomogli za igricu Resident Evil 3. Uzgred, ubedljivo ste ste najbolji časopis u Ze... šta lupam, najbolji časopis na svetu što se tiče kompjutera i video igara. Imam samo jedno pitanje: U 16 broju nije bilo rubrike vodič da li će je biti u narednim brojevima? (mnogo ste mi pomogli za Silent Hill). Sve najbolje u daljem radu!

ODGOVOR: Rubrika Vodič će ponovo ugledati svestlost dana kada se ukaže velika potreba za tim, a vaša pisma su u celoj priči najbitnija.
Naravno tebi sledi CD u vezi kojeg možeš da nam se javiš.

pismo meseca

Š://gamer test/Da li ste fighter ili flighter?

1. Da li koristite džojstik?
a) Ma ne, tastatura i miš su mi sasvim dovoljni.
b) Samo kada na Playstationu igram Tekken sa ortakom.
c) Apsolutno, letenje avionom bez njega bi bilo nemoguće.

2. Kada putujete avionom...
a) Neobavezno čitate neki strip ili slušate muziku
b) Poželite od nervoze da prebijete nekog od putnika
c) Gledate pilota i skidate njegove fazone

3. U legendarnom Mortal Kombatu, najviše ste voleli:
a) Saplitanje i udarac nogom iz okreta (ushiro mawashi geri)
b) Onaj čuveni leteći mae geri
c) Ženske likove

4. Za vas je skakanje padobranom:
a) Uobičajena stvar
b) Sport
c) Šta je to padobran?

5. Razveselite se kad god čujete pesmu:
a) Eye Of The Tiger
b) Dotako sam dno života
c) Pretty Fly For a White Guy

6. Na času fizike obično:
a) Slušate pažljivo dok ne zaspite
b) Pravite avione od papira iz sveske
c) Održavate red i mir, ukoliko ste prisutni

7. Vaša omiljena boja je:
a) Crvena
b) Fluoroscentna zelena
c) Plava

8. Nadimak čuvenog američkog aviona B-52 je:
a) Leteća tvrđava
b) Nebeska ajkula
c) Planinska divokoza

9. Pre nego što legnete u krevet, najčešće:
a) Dugo posmatrate nebo i zvezde
b) Stavite Gamer pod jastuk
c) Uradite par stotina sklekova

10. Vaš omiljen slatkiš je:
a) Sneakers
b) Čokolada Galeb
c) Bombone Odžačar

Bodovanje:
1. a)1 b)3 c)2
2. a)1 b)3 c)2
3. a)3 b)2 c)1
4 a)2 b)3 c)1
5. a)3 b)1 c)2
6. a)1 b)2 c)3
7. a)3 b)1 c)2
8. a)2 b)3 c)1
9. a)2 b)1 c)3
10. a)3 b)2 c)1

24-30 poena: Vi ste Fajter u pravom smislu te reči. Ne dozvoljavate da vas drugi ometaju u bilo kom poslu. Uvek i svuda ste u glavnoj ulozi, i lako ulazite u sukobe ako se za to ukaže potreba. Ne volite mnogo da letite, ali i Bungee Jump je dečija igra za sluđej da se nalazite u društvu. Vi još uvek pamtite one potoze, magije, zavrsne udarce i najvece sit-nice iz Mortal Kombata, a kada igrate Tekken 3 na Sonyju sa drugovima, prosto ih nateraate da poljedu džojstik.

17-23 poena: Vi ne stojite čvrsto na zemlji, vaša interesovanja su okrenuta ka nebeskim prostranstvima. Iskustvo u oblasti aeronautike stekli ste još od malih nogu, dok ste se tokom života usavršavali u različitim kompjuterskim simulacijama. Vi spadate u drugeljubivu sortu ljudi i u razgovoru vas je teško zadržati na jednoj temi. Mlisli vam cesto odlutaju na drugu stranu, stavise, može se reći da vam je glava stalno u oblacima. Na pitanje: Da li si spreman da poletiš? Oduševo odgovarate sa: DA!

10-16 poena: Vi ste ili pošteno slagali na ovom testu, ili su avioni i tuča za vas dve prče iz bajke. Mora da ste neki opaki strateg ili zaludeni avanturista, ali zar se nikad niste divili letu ptica, ili uživali u nekom Rokl/Rambo filmu. Mora da je odgovor negativan. U svakom slučaju, vi ste jedna cool osoba, koja zna šta voli, i koja strpljivo odlučuje svaki svoj korak.

ž://horoskop/

/ovan/*.* (mart21-april20)
Ne upuštajte se u Close Combat.
Promenite HomePage.
Teskoće sa downloadom.

/bik/*.* (april21-maj20)
Kupovina patika preko Interneta.
Upad u banku preko Interneta.
Opasnost: CIA vas proganja.

/blizanci/*.* (maj21-jun20)
Alkohol u ruke... i očistite monitor.
Alkohol u ruke... i vrti vam se u glavi.
Savet: Manje alkohola.

/rak/*.* (jun21-jul22)
Ne unosite CDove u autobus.
!Pad napona!
Nije vam dobro. Posetite Pepina.

/lav/*.* (jul23-avgust22)
U poslednje vreme ne štedite zvučnike.
Organizovana pobuna komšija.
Vaša nova tetovaža popularna je u igračkim krugovima.

/devica/*.* (avgust23-sept22)
Neobično prijateljstvo: Grof Drakula
Intel inside ili ne.
Ne podnosite fogging efekat.

/vaga/*.* (septembar23-okt22)
Svaka čast: Uredan desktop.
Bežični miš vam pobeže od kuće.
Aaaaa... Vreme za spavanje.

/škorpija/*.* (oktobar23-nov22)
Nestanak šrafova iz kućišta.
Ispraznite recycle bin.
Mnogo vam je big tower.

/strelac/*.* (novembar23-dec21)
Izbegavajte bioskop još neko vreme.
Opasnost 1: Gušenje u silnim menadžerima.
Opasnost 2: Nesreća u simulaciji letenja.

/jarac/*.* (decembar22-jan 19)
Ulica postaje BattleZone.
Opasnost: Pauk u slušalicama.
Zaboravljate sve moguće šifre.

/vodolija/*.* (januar20-feb 18)
Uspeh u šahu sa lokalnim penzionerima.
Ne igrajte se sa PowerStripom.
Krajnje je vreme da završite to pismo.

/ribe/*.* (februar 19-mart20)
Ubili ste pogrešnog čoveka.
Potreban Joystick.
Preoverklokovani ste: Uzmite odmor.

Fizika 1 i 2

Računari pored osnovne namene koja bi se mogla definisati kao alatka za obavljanje raznoraznih poslova i zabavu, imaju još jednu jako bitnu namenu: edukacija. Kada se pomene obrazovanje putem računara obično se pomisli na učenje rada na samom kompjuteru i njegova upotreba. Pored toga, pomoću računara možete naučiti i mnogo toga što nije striktno vezano za tu oblast. Kao dokaz ovoj tvrdnji može da posluži i multimedijalni projekat *Kvark medie* pod nazivom **Fizika 1** i **Fizika 2**.

Oba CD-a se bave naučno-nastavnim programom fizike za prvu i drugu godinu gimnazije, dok se uskoro mogu očekivati i trojka i četvorka, fizika za osnovnu školu, CD bukvar, kao i par multimedijalnih naslova koji će se baviti istorijom, biologijom, geografijom i još po nečim.

Oba CD-a su jako jednostavna za instalaciju, koja postoji u tri verzije različite samo po zauzeću prostora na vašem hard disku. Ukoliko instalirate oba CD-a, količina zauzetog prostora će biti umanjena za zajedničke sadržaje oba CD-a (sistemski fajlovi, periodni sistem, fizički parametri).

Sadržaj CD-a je podeljen na više sekcija: istorija fizike, fizičari (sa slikama i kratkom biografijom), periodni sistem (sa svim mogućim i nemogućim detaljima i podacima), veličine i jedinice, fizički parametri i laboratorija (definitivno najbezbednija na svetu). Naravno, izostavili smo najvažniji deo koji pretstavljaju poglavlja iz fizike onako kako se izučavaju po nastavnom programu, i interaktivna zbirka zadataka koja služi za proveru stečenog znanja (poseduje zanimljivu zbirku zvukova kojima se komentariše vaš uspeh/neuspeh u rešavanju datog problema). Interfejs je jako jednostavan i funkcionalan, tako da ćete se veoma lako snaći u, priznajmo, gomili podataka koji vam stoje na raspolaganju. Ono što ovo ostvarenje izdvaja od ostalih je puna podrška teksta, koji se prikazuje na ekranu, zvukom i animacijama. Zvuk je malo lošijeg kvaliteta ali je to i razumljivo s obzirom na broj zvučnih zapisa (trebalo je to sve nagurati na jedan CD). Animacije su klasični *Windows* .avi fajlovi koji su nastali renderovanjem animacija u *3D Studiu*, i na veoma lep i razumljiv način ilustruju lekcije.

Sve ovo je napakovano na po jednom CD-u (za svaku godinu po jedan), i nije vam neophodan izrazito jak računar. **Fizika 1** i **2** mogu da rade i na 486 računaru sa 4Mb RAM-a i običnom SVGA grafičkom kartom uz obavezan CD ROM čitač. Namenjen je svim gimnazijalcima (i gimnazijalkama), ali i svima koji imaju fiziku u srednjoj školi, ili kao jako dobra podloga za spremanje prijemnih ispita za fakultete. Po ceni od dvadesetak filatelističkih jedinica po CD-u ovo predstavlja jako dobru investiciju za budućnost (jer ova materija teško da može da zastari) kao i lep način da se deci približe ponekad veoma imaginarna dešavanja koja se najčešće na suvoparan i krajnje nezanimljiv način iznose na časovima fizike (ukoliko te nastave uopšte i ima). Za sve informacije u vezi ovih naslova možete kontaktirati *Kvark mediu* (011/36-71-554) i saznati sve ostale detalje.

Martix

Film koji je "oduzeo nevinost" velikom broju DVD čitača i koji je u našim video-klubovima više meseci bio na samom vrhu liste najgledanijih naslova, konačno će se pojaviti i u bioskopima. Distributerska kuća "Tuck" konačno je, posle puno truda, uspela da obezbedi prikazivanje "Matrixa", naučno-fantastičnog hita sa Kianu Rivsom u glavnoj ulozi. Ako je verovati filmu, crno nam se piše, jer po njegovoj vizijidaleke budućnosti svetom vlada gigantski računar poznat kao Matrix. Da li radi pod *Windowsom* ili *Linuxom* i nije neko pitanje, ako znamo da 99,9% ljudske populacije vreme provodi u tzv. inkubatorima koji simuliraju čulne nadražaje stvarajući na taj način neku vrstu virtuelne realnosti. To sve i ne bi bilo toliko loše kada bi ljudi bili svesni onoga što im se događa, ali je veštački svet previše sličan realnom da bi razlika bila uočljiva. Ipak, šacica njih uspeva da se otgrne kontroli svemoćnog Matrixa i započne borbu između Čoveka i Mašine...

Na divanu kod Iznoguda

Dijab(l)olično

Da, to sam ja. Iznogud. Sigurno ste čuli za mene - malo toga dobrog, u svakom slučaju - ali, nemojte verovati svim tim zlim glasovima, zavidnicima i malverzantima. Šta oni znaju? Kalif umesto kalifa... gluposti. Ja JESAM kalif. Doduše, ne zvanično, već više kao čovek iz senke. Sad, na papiru stoji drugačije, ali ko to još gleda? Šesti je vek, i valjda možemo da verujemo jedni drugima na reč. Znate, nije bilo baš lako izboriti se za rubriku kao što je ova. Ipak, kada privežete nekoga za radijator i gurnete mu *Rocket launcher* među zube, baš i nema neki izbor. Dobro, dobro, nije bilo baš tako. Napio sam ih apotekarskim alkoholom i iznudio obećanje. Ujutro su bili previše mamurni da bi se ičega setili, a ja sam dobio rubriku.

Prošlog meseca, na stranicama "The Gamera" mogli ste naći preview igre koju svi mi dugo očekujemo (i Iznogud voli da se igra, nego šta) - **Diablo 2.** Vrli kolega P., iz čijeg je pera nastao text (nagradno pitanje: da li je "pera" trebalo napisati sa velikim "P"? Odgovore slati na poznatu adresu, ko pogodi dobija mesto korektora), dok nije igrao **Warcraft II** u multiplayeru, bavio se svesnim, zlonamernim širenjem dezinformacija na temu dolaska drugog dela **Diabla** u grad. Laž je prvi progutao niko drugi do kolega Q. (da sam stavio "Ž.", svi bi ste znali o kome se radi, zar ne?) koji je u pozadinu svog visoko cenjenog i nikada dovoljno hvaljenog *Windowsa 2000* momentalno stavio logo gore pomenute igre. Ipak, jednostavnom posetom oficijelnom *Blizzardovom* sajtu, utvrđena je pravo činjenično stanje. **Beta verzija se očekuje krajem ovog meseca**. U sred redakcije, postavljena je školska tabla, za koju se (kao i za krede, uostalom), pobrinula Partija Srednjoškolaca Gamera, naravno, na štetu izvesne beogradske gimnazije. Pred tablu je postavljen sto, a na sto je postavljena islednička lampa čiji je ubitačni snop tukao pravo u lice kolege P.-a, koji je skrušeno sedeo na stolici. Tri dana spavanja u podrumu, na hlebu i vodi, jasno su se mogli pročitati u njegovom iznurenom pogledu. Q. se nervozno šetkao po sobi i lupkao svežnjem mokrih novina. "Dakle", reče on i priskoči tabli.

"Prva premisa: beta verzija nije alfa verzija." P. bezvoljno klimnu glavom. Sada bi progutao bilo šta, a, na kraju krajeva, ovo je bilo i istinito. Q.-ova ruka je poskakivala po tabli, ostavljajući tragove preterano duboke da bi ih mogli opravdati lošim kvalitetom krede: "Druga premisa: alfa verzija je istovremeno i prava verzija. Da li sam u pravu?" upita on glasom koji je obećavao nadolazeću buru. "D..d..da", glasio je odgovor, kako se pokazalo, nedovoljno brz i nedovoljno siguran: "Dakle, konkluzija: beta verzija nije prava verzija. JEL' TAKO?!? Ne sačekavši odgovor, Q. je skočio na P.-a, rešen da ga zadavi golim rukama. Istog momenta, iz P.-a je izbio poslednji, životinjski instinkt borbe za život. Biti ili ne biti. I da su bili sami, ovaj broj "The Gamera" bi se verovatno prodavao u paketu sa crnim florom. Ovako, deset minuta kasnije, sedeli su na dva kraja sobe, razdvojeni i istrošeni. Kolega P. je sve poricao, a Q., sada ruina od čoveka, odlučio je da ode u manastir. I baš dok je pakovao svoju omiljenu brojanicu, na ekranu je ugledao slike **Quakea III** na Voodoo "peticiji". Deco, nemojte se radovati, roditelji, nemojte očajavati, jer:

-Q.:"Neće to još..."

-P. "Neće to još sigurno pet-šest meseci... A kada dođe, podržaće rezolucije do blah-blah, imaće multi blah-blah i još anti blah-blah, što znači da blah-blah-blah"

I tu se oni zagrliše. Dve srodne duše su se našle negde u dubokom Graphic ChipSet svemiru, brzo zaboravivši na nedavni nesporazum.

Do sledeće spletke,

Vaš

Iznogud

male tajne

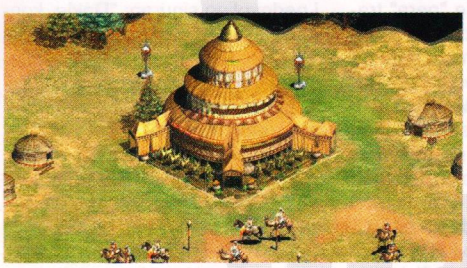
BattleZone II

Zahvaljujemo se Radošu Vujakliji na hitrom slanju šifre za pređašnju igru meseca.
Pritisni Ctrl+~ da bi otvorio konzolu. Sada mozes ukucati ove čitove:

game.cheat bzbody - Neograničen štit
game.cheat bztnt - Neograničena municija
game. cheat bzfree - Neograničeni resursi
game.cheat bzradar - Otkriva celu mapu
game.cheat bzview - Daje jedan satelit
ai.winmission - Završava trenutnu misiju

Age of Empires II - Age of Kings

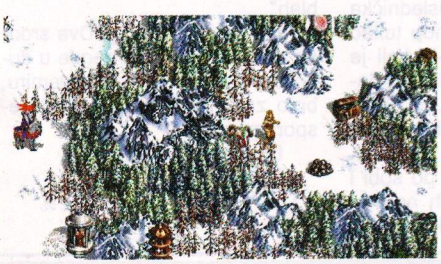
Mnogo vas je tražilo šifre za trenutno najpopularniju real-time strategiju na svetu. Pa, uživajte:
Pritisnite ENTER dok igrate, pa onda kucajte:
ROCK ON - 1000 jedinica kamenja
LUMBERJACK - 1000 jedinica drveta
ROBIN HOOD - 1000 jedinica zlata



CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 jedinica hrane
MARCO - otkriva mapu
POLO - uklanja senke
AEGIS - brža izgradnja
NATURAL WONDERS - kontrolišete životinje
RESIGN - gubite (jako korisno, nema šta)
WIMPYWIMPYWIMPY - uništavate sebe (ko li je smišljao ove čitove?)
I LOVE THE MONKEY HEAD - dobijate VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - dobijate Cobra auto
TORPEDO# - Ubija neprijatelja #
TO SMITHEREENS - Saboter
BLACK DEATH - Uništavate sve neprijatelje
I R WINNER - Pobeda

Heroes 3: Armageddon's Blade

U toku igranja, stisni TAB, pa onda kucaj sledeće:
nwcquigon - Dobijate nivo
nwcpadme - Heroj dobija arhanđele
nwcdarthmaul - Heroj dobija crne vitezove



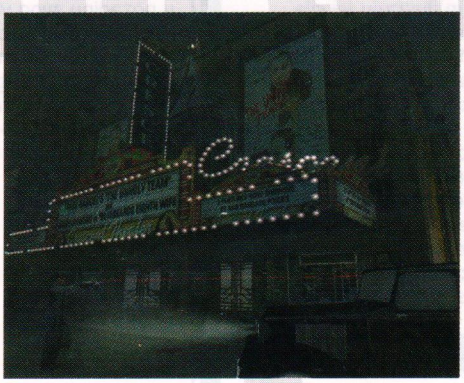
nwccoruscant - sve građevine
nwcr2d2 - sve borbene mašine
nwcwatto - pare i resursi
nwcprophecy - otkriva mapu Obeliska
nwcrevealourselves - otkriva glavnu mapu
nwcmidichlorians - 999 jedinica mane i sve magije

Army Man

Udri Escape taster, pa onda piši:
Succumb - gubite misiju (eto zanimljivog čita)
Triumph - dobijate misiju (bezveze)
Omnisicient - menja pogled na igru
Pyromancer - eksplozije na desni taster
Aeroballistics - puna vazdušna podrška
Invulnerable - neranjivost
Paralysis - neće se svideti protivnicima
Telekinetic - teleport lika
Plethora - puna municija
Occultation - stealth mod (sve dok ne zapucate)
Kahuna - ekspolozije, pogled i neranjovost odjednom

Nocturne

Zaglavili ste se u **Nocturneu**? Suviše mračno za vas? Ne bojte se, evo šifri, uz pomoć Bojana Ćirovića:
U toku igre pritisni F10 i ukucaj:
godgames - God mod
winblows - svo naoružanje i municija



skeletonkey - skeleton ključ, a šta bi drugo bilo
more ammo - više municije
burningstake - vatrena strela
bighead - velika glava
heal me - 100% energija
silverbives - srebrni meci
aqua - aqua meci
mercury - mercury meci
freezer - zamrzava neprijatelja

Septera Core

Neko je tražio čitove i za **Septera Core**. Svima koji volite ovu igru sada pomažemo:
Prvo morate ukucati "imarealweenie". Nakon toga, možete upisati sledeće šifre:
enemies - pokazuje protivnikov HP (hit points,

vidi FRP rečnik)
sight - pokazuje vidokrug
spy - debug informacije
Sledeće šifre možete upisati samostalno:
makethemstopmommie - protivnici ne napadaju
hidetext - uklanja text
fps - ispisuje frame-rate
mapmaker - pokazuje mapu u BMP formatu

PlaneScape: Torment

Da biste videli sve animacije u igri, pratite sledeću proceduru. Potrebno je da editujete fajl torment.ini, koji se nalazi u direktorijumu gde je igra instalirana. Ispod komande "Movies", dodajte sledeće redove:
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1

SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1

NOX

Idite u konzolu i kucajte Racoiaws da biste omogućili čit mode. Zatim:

Nastavak na 77. strani

hardware

Jazz 5.1 Surround

Miloš Stamenković

***Jazz Hypster* korporacija ide dalje. Posle standardnog para zvučnika i 4.1 Surround sistema koje smo opisivali, sada smo na test dobili pravu poslasticu. Reč je o** 5.1 Surround **sistemu koji je prvenstveno namenjen za korišćenje sa nekim ProLogic Surround ili DolbyDigital dekoderom, ali mi smo ovaj sistem testirali preko Golden Melody HI-Five zvučne karte.**

Jazz 5.1 Amplified Speaker System se isporučuje u jako velikoj kutiji u kojoj su smešteni: pet zvučnih kutija (satelita), veliki subwoofer i šuma kablova za povezivanje. Sistem se lako i brzo pušta u rad. Svi sateliti su obeleženi, a kablovi su dovoljno dugački tako da montaža ne predstavlja problem. Ono što predstavlja mali problem je džungla kablova što sistem čini nešto glomaznijim nego što stvarno jeste. Dimenzije satelita su 120x140x97 milimetara, i napravljeni su od plastike. Veličina subwoofera je 190x255x360 milimetara, a zvučna kutija woofera je napravljena od drveta, za razliku od JAZZ 4.1 sistema gde je subwoofer kutija od plastike. Svi zvučnici su magnetno oklopljeni tako da ne smetaju drugim uređajima. U subwoofer kutiji se nalazi pojačalo koje se kontroliše potenciometrima sa prednje, dok se svi potrebni priključci nalaze sa zadnje strane. Od potenciometara za kontrolu pojačala tu su: main, bass, mic, centar i surround volume, kao i balans potenciometar. Pojačalo poseduje i ulaz za mikrofon, ali kad povežete neki uređaj preko mic ulaza, na zvučnicima se neće čuti ništa, već morate povezati neki drugi izvor zvuka na mic out konektor koji se nalazi sa zadnje strane subwoofer kutije.

Dimezije zvučnika u satelitima je tri inča, dok je veličina woofera 6,5 inča. Njihova ukupna PMPO snaga je 2000 vati, impedansa je 4Ohms, a frekvencije na koji se odazivaju su u rasponu od 47Hz do 20,000Hz. Zvučna slika koju emituje kompletan sistem je dosta kvalitetna, ne baš kao na Guillemot Maxi Subwoofer 4.1 sistemu ali ipak jako dobra. Zvučnici u satelitima su dobri tako da ni pri "žurka" jačini izlaznog signala neće doći do nekog većeg izobličenja zvuka. Zahvaljući tome što je subwoofer kutija izrađena od drveta, bass odlično zvuči, dosta bolje nego kod JAZZ 4.1 sistema. U trenutcima jačih niskih frekvencija woofer zna malo da zakrči, ali se to može lepo regulisati kontrolama na pojačalu. Samo pojačalo je dosta jako, naročito za kućne uslove, a jedina zamerka na njegov račun je da dodaje dosta šuma kada volume potenciometar pređe polovinu svog puta.

Testiranje ovog sistema u igrama je bilo ograničeno Golden Melody HI-Five zvučnom kartom, jer ne podržava Aureal3D API. Ipak, i sa EAX podrškom sam uživao u solidno pozicioniranom i kvalitetnom 3D zvuku. Subwoofer daje dobar groove, rakete prške, sobu ispunjavaju zvuci bola, gume škripe, parčići lete na sve strane itd, tako da **Jazz 5.1 Amplified Speaker System** daje dodatni užitak pri igranju omiljenih igara. Slušanje muzike preko ovih zvučnika je pravo zadovoljstvo. Sve moje omiljene numere od Betovenove Pete do Metalikinog Seek&Destroy, zvuče odlično tako da sam se sit naslušao muzike u dugim noćima rada na novom broju "Gamera". Istina da su komšije malo negodovale, ali su ipak mogli da "uživaju" u mojim DJ sposobnostima. Nažalost, glavni domen ovog sistema - gledanje DVD filmova - nisam mogao testirati usled nedostatka odgovarajućeg hardvera. Kako to zvuči, mogu samo da, kao i vi, zamislim, ali prepostavljam da je mnogo dobro.

Jazz 5.1 Amplified Speaker System je jedan fin sistem, bez nekih izrazitih mana i predstavlja vidno (slušno) poboljšanje u odnosu na JAZZ 4.1 Surround sistem. Istina, za pravo i potpuno iskorišćenje potreban je odgovorajući ProLogic Surround ili DolbyDigital AC-3 dekoder, ili neka zvučna karta sa podrškom za 5.1 sisteme kao npr. Golden Melody HI-Five. Ako ne posedujete neku od tih spravica, a zadovoljni ste onim što posedujete i ne želite da ih menjate onda iz ovog sistema nećete izvući maksimum, tako da je bolje da se opredelite za neki 4.1 komplet. Naravno, ako želite totalni audio doživljaj pri gledanju DVD filmova itd, nabavite sav potreban hardver i uživajte, a još pride možete pokazati vašim prijateljima kako ste premestili bioskop u vaš stan.

Zvučnike smo dobili ljubaznošću firme PIN Computers 021/493-300

WarCraft III

File Edit Preview Modify Window Help

Na prošlogodišnjem ECTS-u, najvećem evropskom sajmu posvećenom kompjuterima, glavna atrakcija bila je demo verzija trećeg dela *Blizzardove* Warcraft sage. Od tada, histerija ne jenjava - pišu se tekstovi, skidaju se slike, šire se najrazličitije glasine. Ne bez razloga, reklo bi se, čak i ako zanemarimo ćInjenicu da su Warcraft, Warcraft II i, naravno, "crna ovca" serijala, Starcraft, udarili i utvrdili temelje onoga što danas zovemo žanrom real-time strategija. Jer, Warcraft III je od samog početka najavljivan kao igra koja će napraviti prekretnicu u ovoj kategoriji. U promet je po prvi put puštena skraćenica "RPS" (Role Playing Strategy), koja bi trebalo da nam pruži onu osnovnu, okvirnu predstavu o najnovijem članu Blizzardovog univerzuma. Dakle, nije više Real-Time Strategy, a nije ni Role Playing Game, već nešto između.

Na ovom mestu, teško je a ne pohvaliti se kako smo poslednjih godinu dana, za razliku od zapadnih kolega, mi u "The Gameru" mudro ćutali i čekali da "debela dama zapeva". I - zapevala je. Majk O' Brajan, vođa projekta, neočekivano je napustio *Blizzard* i osnovao sopstvenu softversku kompaniju. Kao direktna posledica, igra je doživela bitne promene, i sada pomenute zapadne kolege započinju updateovane najave obaveznim "Sve se igre na svom razvojnom putu manje ili više udalje od originalne ideje, pa nije nikakvo čudo što neke od opcija koje smo pomenuli poslednji put kada smo pričali o Warcraftu III više ne postoje...". Koliko kod bilo sigurno da nas ova situacija stavlja u nadmoćnu poziciju da se pravimo pametni, još je sigurnije da su ljudi u pravu i da je vrlo moguće da će već u trenutku dok budete čitali ovaj tekst stvari izgledati dosta drugačije. Ako se to dogodi, MI ćemo biti ti koji će sledeći put početi sa "Sve se igre na svom razvojnom putu...", tako da je bolje da zaboravite busanje sa početka ovog pasusa... ;)

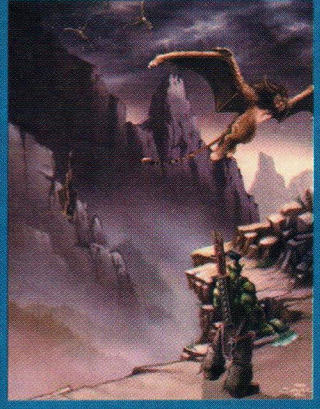
Osnovna novina u Warcraftu III bi trebalo da bude u samoj strukturi igre, što znači da je stari recept "kopaj-seci-gradi-pravi vojsku-ud'ri po dušmaninu" ako ne napušten, ono bitno izmenjen. Nemojte pogrešno shvatiti prethodnu rečenicu - Warcraft III vas ne stavlja u ulogu gurua hipi-frakcije "Make love, not war"; starog, dobrog klanja će biti, i to u možda još eksplicitnijem obliku nego do sada. Jednostavno, ljudi su se zasitili eksploatisanja ideje stare pet godina, seli, razmislili i rekli "Hajde da napravimo nešto malo drugačije". Kao rezultat, ono što ćemo igrati će po svoj prilici biti kombinacija RPG-a i strategije, dakle - RPS.

Na prvom mestu, igra više nije zasnovana na sistemu misija u kome morate ispuniti jasno definisane zadatke kako biste ugledali "Victory" screen, meduanimaciju i brifing za sledeći nivo. Umesto toga, ovde imamo herojske questove, klasičan element svakog RPG-a. Kao što znamo, jedna od glavnih odlika herojskih questova je postojanje samih heroja, i tako dolazimo do druge bitne stavke. Prema početnom konceptu, heroji su bili u centru pažnje - toliko da je bilo nemoguće pomerati jedinice koje nisu pod vodstvom nekog trometarskog ludaka natprirodnih fizičkih i mentalnih sposobnosti. Vremenom, ljudi su uvideli da bi bilo prilično idiotski prevući heroja

Status: waiting ...

sa jednog na drugi kraj mape samo da bi pomerili par footmana, tako da je ideja napuštena. Ipak, heroji ostaju veoma bitna stavka - šetkaju po mapi, otkrivaju artefakte, dobijaju experience levele, a armija bez heroja će jako teško pobediti armiju sa njim. "U jednom trenutku, postali smo svesni da ovo više nije strategija, već RPG, i tu smo stali i zapitali se da li to zaista želimo da uradimo. Ispostavilo se da ne želimo", kaže Rob Pardo, producent na projektu. U prilog tome govori i podatak da u prvoj verziji Warcrafta III nije postojala opcija za gradnju, jer su svi objekti bili već implementirani u mapu. Takođe, pogled na okolinu je bio iz očiju heroja, što je činilo igru dosta nepreglednom. I tu su momci iz *Blizzarda* odlučili da stanu. "Strategija ili smrt", rekli su oni, dozvolili gradnju, uveli nezavisnu kameru i slobodan skrol. Dakle, RPG ili strategija? Utisak je da ni u *Blizzardu* nisu baš najsigurniji.

Što se tehničkog aspekta tiče, prvi utisci su zaista impresivni. Grafika je izuzetna, precizna i bogata bojama, a likovi su krupniji, što je u skladu sa novom filozofijom da ćete pod svojom komandom umesto nekoliko desetina ili stotina jedinica imati po desetak u grupi, ali će svi biti moćniji. Kako bi se likovi kretali što realnije, korišćena je specijalna animatorna tehnika, koja svaki pokret potkrepljuje gomilom frejmova. Što se mapa tiče, izgledaju dosta životnije. Na sve strane je razbacano drveće, žbunje, kamenje - uglavnom, sve ono što biste i očekivali od prirodne sredine, a što je u prethodnom Warcraftu bilo predstavljeno ružnom zelenom površinom koju tu i tamo presecaju još ružniji planinski venci i šume. Inače, map editor je napredniji nego ikada, jer će igrač moći da promeni bukvalno sve - čak je u pripremi i neka vrsta programerske konzole koja bi trebalo pojednostavi posao.



Za svakog pravog ljubitelja Warcrafta, multiplayer predstavlja jednu jako, jako bitnu stvar u životu. Dobra vest je da se multiplayer razvija paralelno sa single player verzijom, i da bi trebalo da predstavlja nešto najrealističnije do sada. Heroji će imati vrline i mane koje neće doći do izražaja sve do sukoba sa ljudskim protivnikom, tako da bez sumnje možemo računati na "igru u igri", efekat dobro poznat iz Heroes of Might & Magic serijala, zahvaljujući kome igrač može da kaže da je upoznao igru tek pošto je odigrao nekih stotinak sati u mreži.

Iako se na Warcraftu III radi već skoro tri godine, čini se da će se još mnogo toga promeniti pre konačnog izlaska igre. Nama ostaje samo da sačekamo kraj 2000. godine (što, nažalost, vrlo lako može da se pretvori u kraj 2008.) i da vidimo kako će sve to da funkcioniše.

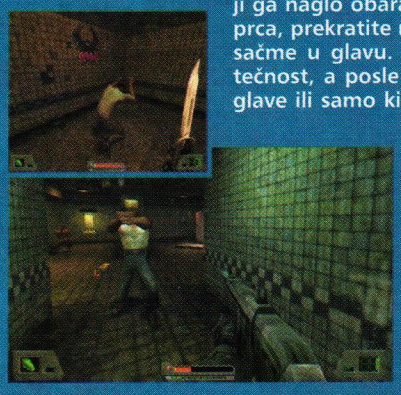
Status: waiting ...

Soldier of Fortune

File Edit Preview Modify Window Help

Da li ste voleli Duke Nukem 3D? Ako jeste, stanite u ogroman red ljudi koji čekaju ovu igru. Sve ono što je davalo toliku čar Dukeu , videćete i ovde, ali mnogo, mnogo spektakularnije. Nalazite se u ulozi pozitivca, plaćenika. Radnja igre se odvija širom sveta, tako da ćete se boriti u hladnom Sibiru, na otetom vozu koji nosi ukradenu atomsku bombu kroz Rusiju, ubijaćete loše momke u tržnim centrima, podzemnim železnicama, pa i u kanalizaciji... Igra koristi Quake II engine, toliko prerađen da nimalo ni ne liči na onaj stari.

Ono što se moglo videti iz demoa, deluje više nego odlično: realistično oružije, neprijatelj krvari tamo gde ste ga pogodili... U stvari, nije krv toliko strašna koliko način na koji ljudi ovde umiru od vaše vrele cevi, tako da ako koristite sačmaru teško da će išta ostati od neprijatelja; recimo, pucate mu u stomak i počinje da mu izlazi utroba (bljak, zar ne?), pada na kolena i urla, vi mu prilazite i ispaljujete još jedan jedan metak u telo, koji ga naglo obara na zemlju, i dok se još koprca, prekratite mu muke jednim punjenjem sačme u glavu. Tada će vas prekriti crvena tečnost, a posle toga videćete ili samo deo glave ili samo kičmenu moždinu kako viri iz mrtvog tela teroriste... A ako niste tip koji koji obožava morbidne scene, sve možete odraditi preciznim metkom iz pištolja, tako što ćete izbiti neprijatelju oružje iz ruku na šta će se on će predati, a ako ste možda staromodni tu su i noževi koji kada pogodite neprijatelja stoje zabodeni u njemu na onom mestu koje ste gađali (hmmm... kakve će ideje ljudi dobijati...), a možete mu i prići i onda ga polako kasapiti bajonetom.



Tu je još nekoliko novina, kao što su nošenje pancira u koji možete staviti više vrsta oružja i municije, zatim opcija *Best Safe Weapon* koja vam daje najtiše, a najbolje oružje, jer ovde više nema glupih terorista koji će se, ako ih ne pogodite ili vas ne vide, praviti kao da se ništa nije desilo bez obzira na to što ste sekund malopre ubili čoveka tik pored njih. Atmosfera ostavlja neverovatan utisak, jer su lokacije totalno realistične i doterane do najsitnijih detalja. Kao što rekosmo, grafika i svi prateći efekti izgledaju božanstveno (još jedna novina: možete se potpisivati po zidovima mitraljezom, jer ovde je broj rupa neograničen i ostaju na tom mestu do kraja igre), a zvuk je takođe neverovatno uverljiv i dobar, pa ako imate neku bolju zvučnu karticu, možete čuti čak i neprijateljeve korake i proceniti gde se on otprilike nalazi.

Šta još reći - ostaje nam samo da nestrpljivo čekamo ovaj naslov, a do tada se možete pozabaviti demoom koji možete naći na Internetu; demo sadrži dve kompletne misije sa uvodom, tutorial, šest vrsta oružja, multiplayer opciju sa skinovima, kompletan i *Options* meni. Još treba pomenuti da postoji opcija za isključivanje krvi i nasilja, ali onda igra gubi draž jer imate osećaj kao da pucate u gumenu lutku. Inače, demo je "težak" oko 100 MB. *Activison* igru najavljuje za sredinu ove godine.

Status: waiting ...

Shogun: Total War

File Edit Preview Modify Window Help

BANZAIIIIII .... Poklič koji se najčešće pamti po kamikazama (za one koji nisu znali, "kamikaza" znači "božanski vetar") iz Drugog svetskog rata, ali oni koji malo bolje barataju japanskom istorijom znaju da taj poklič vuče korene iz srednjovekovnog Japana. Samuraji, kopljanici i ninđe uvek su privlačili ljude sa Zapada svojom Zen filozofijom i Bušidom ("put ratnika").

Fabula radnje ovog jedinstvenog ostvarenja odigrava se (za one koji nisu do sada pogodili) u Japanu i pokriva period šesnaestog veka u kome su se moćnici borili za prevlast i vlast, i sve to u nameri da postanu diktatori celog Japana ili skraćeno - shogun.

Shogun je pre svega taktička real-time strategija. Dakle, neće biti tu nekog građenja, već jednostavnog taktičkog upravljanja jedinicama. OK, biće skupljanja resursa (recimo, porez), a vala biće i istraživanja novih jedinica koje će se kreatati od lako opremljenih samuraja (popularno: strelci), klasičnih samuraja opremljenih katanama, zatim samuraja sa kopljima, konjanika sa kopljima i strelama (i lukovima, razume se) i još gomila kojekakvih ratnika. Pored svega toga, biće zastupljena i diplomatija, koja može da se pretvori u otvoreni sukob. U svakom slučaju, ako vam se odgovor nekog glavešine ne dopadne uvek možete da mu pošaljete kojeg ninđu i pokažete svima ko je prvi kandidat za sledećeg shoguna.

Prema onome što može da se vidi u Alpha Test verziji, grafički engine je optimizovan za prikazivanje kako velikog broja malih jedinica (animirane 2D bitmape) kao i prostranih i lepih pejzaža. Sve to sasvim dobro radi i na slabijim računarima. AI vaših protivnika će biti jako razvijen i imaće adaptivne osobine. To konkretno znači da će računar proučavati vašu taktiku i menjati sopstvenu prema novonastaloj situaciji. U igri će biti dosta animacija koje će biti u stilu najboljih filmova Akire Kurosave. Naravno, biće i podrške za multiplayer u svim poznatim oblicima kao i podrška za multiplayer igranje preko e-maila.

Zvuk je u ovoj verziji pomalo siromašan. Svodi se na dva efekta: *klank* i *svuš*. Muzika je zato jako dobra, u fazonu srednjovekovnog Japana i definitivno vas uvodi u atmosferu koja preovlađuje celom igrom.

Upravljački interfejs je krajnje jednostavan. Sve se radi pomoću dva dugmeta miša ili, što je možda bolja solucija, kontrola kamere na kursorima a komandovanje jedinicama mišem.

Sve ovo zvuči (i izgleda) skoro savršeno. Još samo da igra dođe u zakazano vreme (što bi trebalo da bude na jesen), i eto nama možda najboljeg ostvarenja u ovom žanru.

Status: waiting ...

Formula One Grand Prix 3

File Edit Preview Modify Window Help

Za prave hardcore fanove Formule 1 uvek je postojala samo jedna igra (tačnije, dve) - prvi i drugi deo Geoff Crammondove Formula One Grand Prix (GP1 i GP2). Samo te igre su nudile maksimum za vreme u kome su izašle. I sada, posle četiri godine nakon izlaska, GP2 predstavlja najbolju i najrealniju simulaciju Formule 1 koju možete da odigrate na vašem računaru. Čak i je Jacques Villeneuve, kad je došao u Formulu 1 iz CART šampionata, igrao GP2 da bi naučio staze. To dovoljno govori koliko je to dobra simulacija. Ipak, došlo je vreme za novi nastavak tako da se posle četiri godine dugog čekanja na horizontu nazire GP3. Međutim, prava Formula1 sezona je počela, a Geoff Crammond je sve F1 fanatike ostavio na ledu novim odlaganjem. Igra je bila najavljena za septembar, pa za decembar '99., pa za mart 2000., a sada je najavljena za 30. jun 2000. Intresantno, i GP2 je izašao negde oko tog datuma 1996. godine, tako da se nadamo se da će biti "četvrta" sreća.

O izlasku GP3 se priča jako dugo, a sam Geoff Crammond je izjavio da je tom projektu počeo da radi dva meseca posle izlaska GP2. *Microprose* i *Hasbro* su projekat dugo čuvali u tajnosti i tek na leto prošle godine su bile dostupne prve (nezvanične) informacije. GP3 je prvi put prikazan javnosti u septembru na ECTS sajmu čiji su gosti mogli da probaju GP3 na stazi Monako i to u softverskom renderingu. Crammond i ekipa su vredo radili (i dalje tako čine), tako da je pred trku u Australiji prikazan prvi demo sa hardverskom 3D akceleracijom. I u tom demou se može voziti samo u Monaku, ali Crammondov tim je namerno izabrao baš tu stazu jer je to jedna od najpoznatijih i najprepoznavitljivih staza u Formuli 1, a još je i veoma kompleksna i zahtevna za 3D engine igre tako da se odmah može videti koliko će GP3 biti hardverski zahtevan. Setimo se samo činjenice da GP2 kada se pojavio bio ultra zahtevan, tako da u to vreme jednostavno nije postojala mašina na kojoj bi se GP2 mogao poterati sa maksimalnim detaljima. I sada, tek računar sa Pentium II procesorom na 450Mhz može da izvuče pune detalje sa maksimalni framerateom od 25fps. Po rečima očevidaca, igra izgleda fantastično na brzim mašinama (PIII procesor na 550Mhz), u šta se i sami možete uveriti na osnovu priloženih slika. Naravno, grafički detalji će moći da se konfigurišu, tako da će i vlasnici slabijih mašina moći da uživaj u ovoj igri. *Microprose* i *Hasbro* su otkupili prava od FIA za prava imena staza, vozača i timova tako da će sve biti na svom mestu. Istina, GP3 će se baviti sezonom iz 1998. godine, ali *Microprose* je obećao dodatne diskove sa novim sezonama. Pored očiglednog napretka u grafičkom smislu, veliki napredak će se videti na fizičkom i AI domenu. Kompjuterski opomenti će voziti različito prema svojim karakteristikama u stvarnosti, braniće idealnu putanju i blokiraće, tako da prestizanje neće više biti tako lako kao u GP2. Što se tiče fizičkog modela, on će u GP3 biti veoma detaljan i precizan. Pri izradi GP2, tehničku podršku i telemtrijske podatke je obezbeđivao "Footwork" F1 tim, ali pošto se taj tim ugasio, Geoff Crammond je morao potražiti pomoć u nekom drugom timu. Koji je to tim, zvanično se još ne zna, ali je sigurno da je ser Crammond našao pomoć koja mu je bila potrebna. Bilo je nekih špekulacija oko mrežnog igranja, ali se sada definitivno zna da će GP3 podržavati 16 igrača preko LAN mreže. Igranje preko Interneta neće biti moguće, jer autori kažu da je ta veza isuviše spora da bi mogla da izdrži protok podataka kakav zahteva ovako kompleksna igra.

Šta reći za kraj, sem da nam ostaje da čekamo i nadamo se da će Geoff Crammond biti zadovoljan urađenim i da neće doći do novog odlaganja. Pored čekanja i nadanja, ostaje nam da u međuvremenu pratimo vesti o igri, gledamo pravu F1 sezonu na televiziji i da polako upgradeujemo mašine za GP3. A kad igra stigne, biće "Let's kick some ass and ch&()()!*Ž" izvin'te, meša se u vezu neki Dukeovac. A kad igra stigne, biće "Let's kick Michael Schumacher's ass and get very friendly with the padock girls"

Status: waiting ...

Pisma čitalaca

Bojan Perendić iz Valjeva (e-mail)

subject: U igračkim srcima ste već postali legende

Moram Vam priznati da me ideja o starim brojevima GaMera zaista obradovala. O časopisu nemam reči. U stvari, i kada bih se potrudio da ga opišem, pola dugmića na tastaturi bi verovatno otkazalo. Članci su odlični, a časopis maksimalno prilagođen našim uslovima. Izgled i dizajn, pa...za sad nek bude 120%. Moramo i mi imati pravi igrački časopis kome bi pozavideo ceo svet. Redovno ga kupujem i pritom, samo da naponenem da sam pao u duboku depresiju onda pri zakašnjenju 9.broja ovog fantastičnog časopisa. Pridev FANTASTIČAN se odnosi i na sve Vas, dragi GaMer-ovci, koji ste jedini zaslužni da GaMer bude to što sada jeste, najpopularniji časopis u našoj zemlji (ne preterujem). Nadam se da se sa mnom slažu i svi ostali čitaoci ovog remek dela (mislim na GaMer). I za kraj, šta drugo da Vam poželim, sem puno sreće u ovoj godini, jer bez Vas, takvih majstora, u ovoj zemji sigurno ne bi bilo ni ozbiljnijih igrača. SAMO NAPRED!!!

ODGOVOR: Bojane, hvala na pohvalama i lepim željama, pozdravljamo tebe kao i celo Valjevo.

Aleksandar Vratonjić

Poštovana redakcijo GAMER-a:
Pohvaljujem časopis i mislim da sada on ima sve što bi trebalo da ima jedan kompjuterski časopis. Zamolio bih vas samo jednu stvar, a to je da objavite u sledećem broju, mesto u našem gradu na kome se prodaju scenarija za FRP igre, i da preporučite bar jednu dobru FRP igru da se malo zabavljam sa društvom :)! Unapred hvala!
Vaš verni čitalac: Aleksandar Vratonjić

ODGOVOR: Aleksandre, prava stvar za tebe je Udruženje ljubitelja FRP-a "Zmaj" - Koče Kapetana 9. Svrati tamo oko 21 čas.

Nemanja iz Prokuplja

Vlasnik sam konzole "Sony Playstation" od pre nekoliko meseci. Pišem vam po prvi put. Moj problem je u tome što moj Sony nema čip za očitavanje kopija jer sam ga kupio u Švajcarskoj, pa mogu da igram samo original diskove. Zbog toga bih vas zamolio da mi kažete gde mogu da kupim čip za očitavanje kopija. Unapred hvala. A što se tiče časopisa The Gamer, on je super, jedina moja mala zamerka je što nema neki poster. Na moju žalost skoro sam saznao da ga ima u prodaji pa sam počeo da ga kupujem tek od 17 broja. Puno pozdrava redakciji The Gamera.
Najbolji ste!

ODGOVOR: Nemanja, najbolje bi bilo da prelistaš oglase Sony CD klubova. Nazovi ih telefonom i informiši se pošto većina od njih rade ugradnju čipa za kopije.

Jović Marko iz Beograda

Pozdrav redakciji Gamera. Zovem se Jović Marko i imam 14 god. Redovno kupujem vaš časopis i nadam se da ćete mi odgonetnuti zagonetku da li treba da razmišljam o kupovini ELSE ERAZOR X, GeForce 256 32 MB. Sa obzirom na sadašnju cenu, mogu ga priuštiti, ali me zanima da li će ona opadati.

NAKON REČI HVALE, MARKO NASTAVLJA:
...Moram priznati da me je ovomesečno nagradno pitanje malo pomučilo ali sam odgovor našao u 14. broju vašeg časopisa za reklamu za vašu prezentaciju na WEB-u. U nadi da ću dobiti neku od vaših primamljivih nagrada pozdravljam vas do sledećeg javljanja.

ODGOVOR: Cena će sigurno opadati, ali ne nešto značajnije. Ako želiš novu grafičku kartu u ovom trenutku, to je jedan od najboljih, ako ne i najbolji izbor. U slučaju da nisi tako nestrpljiv, za nekih 6-7 meseci će izaći nova generacija grafičkih karti (kao i obično).

Mitić Nenad iz Beograda

Pozdrav svima u redakciji The Gamera. Imam par primedbi na vaš časopis koje ćete, nadam se, ispraviti.
1. U rubrici hardware uopšte ne opisujete proizvode firme Philips, firme koja je najbolja na svetu u svim poljima primenjene nauke i tehnike. Zapravo ne opisujete njihove CD-romove, zvučnike, monitore koji zaslužuju biti opisani.
2. Niste opisali Teac-ov CD-Rom od 40 brzina pošto znamo da je njihov CD-Rom od 32x bio najbolji.
3 Takođe ne opisujete ploče firme Chaintech. Njihovu staru ploču 6BTM i dan danas kupuju jer je iskazala veoma jaku stabilnost pri maltretiranju iste.
4. Vi ste malo preterali sa grafičkim kartama i sa njihovim overklokovanjem i njihovom frekvencijom osvežavanja i temperaturom i taktom rada, jer pola ili većina čitaoca ne razumeju te podatke i parametre. Ja poznajem oko 100 drugova koji imaju kompjuter i nikoga od njih ne zanimaju ti procesori i grafičke karte.
5. Niste spomenuli kada i da li će da izađe Quake 3 Action koji je veoma bio popularan za mrežno igranje, i da li se sprema novi Sim serijal.
6. Pravite veoma velike greške u Igromeru, stalno napišete simulacije vožnje a igrica je sasvim drugog žanra.
Za kraj puno pozdrava od Mitić Nenada iz Beograda, i nadam se da ćete ispuniti nešto od ovih zamerki. Ćao!

ODOGOVOR: Firma Philips jeste renomirana firma ali zadnjih par godina osim loših lowcost i skupih hiend monitora nisu izbacili ništa zanimljivo. Opis *TEAC*-ovog 40x CDROM-a možete naći na stranicama ovog broja "THe GaMe®a". *Chaintechova* 5AGM je opisana, a posle nje nije bilo značajnijih ploča ove firme (koje i dalje važe za jako kvalitetne). Overclockovanje hardwarea je za naše uslove jako primamljiva solucija jer za karticu koja manje košta možete dobiti performanse skuplje kartice, ploče, procesora (a možda i miša). Pre ili kasnije, svi korisnici računara doći će do stepena znanja koji će im omogućiti sagledavanje prednosti naših, činjenica pomalo stručnijih, tekstova o hardwareu, pa će im prelistavanje starijih brojeva "THe GaMe®a" dobro doći. Modovi za **Quake 3** su još uvek u beta fazi i ne postoji ni jedan koji radi stabilno. Čim se bude neki od njih i pojavio bićete obavešteni. *Maxis,* izdavač svih Sim-igara, za sada ćuti po pitanju nastavaka pa vam i ne možemo pružiti verodostojne informacije. Ah, greške. Ko radi taj i greši, mi se trudimo da ih bude što manje, ali uvek se po koja provuče.

Dragana Đorđević

Dragi naši Gamerovci,
Oduševljena sam vašim i našim časopisom. Redovno ga kupujem od broja 10, a nameravam da nabavim i neke starije brojeve u kojima su opisi za moje omiljene igre na Sonyju. Volela bih da povećate broj strana sa opisima za igara za Playstation. Volela bih da u vašem časopisu nađem neke opise ozbiljnijih programa za PC, kao što su npr. enciklopedije, itd. Ne bi bilo loše kada biste povećali broj caka i trikova.

ODGOVOR: Na kraju pisma, Dragana traži pomoć za igru **Asterix**, a nju će pronaći u rubrici "Male Tajne" u ovom broju.

Ivana Jaković iz Beograda

Pozdrav redakciji,
nisam vam odavno pisala, pa evo da se javim. Imam za vas dosta pohvala, ali i zamerki. Prvo sa lepim. Nova rubrika za Sony mi se sviđa, mogli biste tako nešto da osmislite i za PC - puno igara na malo mesta. Način ocenjivanja igara je i dalje najbolji koji sam videla. Mnogo mi pomaže pri odluci koju igru da kupim. Isto tako moram da pohvalim vas i vaše saradnike na opisima igara i hardvera. Opisi su tako puni duha i zanimljivi da ih čitam čak i kada me sama igra ne privlači. Ne smem više da vas hvalim, uobrazićete se.
Sada idemo na ono drugo. Znam kakva je situacija u zemlji i da želite da održite kvalitet, ali svaki novi broj čekam sa jednom strepnjom - koliko će sada da košta? Postajete ekskluzivni časopis, što je lepo, ali većina nas ne može toliko da odvaja uz pitanje koliko dugo će ta nova cena da se održi.
Druga stvar koja mi smeta je to što se kod vas toliko oseća tendencija da budete "boys club". To se videlo i u onom nagradnom pitanju koje je pobedilo i vašem odgovoru što nije bilo ni malo ukusno. Molim vas da pokušate to malo da ublažite, jer nije nimalo smešno. Pretpostavljam da nisam jedina, jer je ne mali deo vaše čitalačke publike ženski. Toliko od mene, nemojte da se ljutite.

ODGOVOR: Draga Ivana, veruj da smo mi poslednji koji možemo da utičemo na cenu časopisa, jer u ovoj zemlji i u ovom trenuku postoji mnogo drugih faktora koji je određuju. Trudimo se da časopis iz broja u broj bude sve bolji i bolji, a tvoje pohvale nam govore da smo na pravom putu. Što se tiče "boys cluba", pa, možda si u pravu. Ipak, treba imati u vidu da je naša redakcija u celini sastavljena od pripadnika muškog pola, i neka ovaj odgovor ujedno bude poziv tebi i svim ostalim ženskim čitaocima da nam upute što više korisnih sugestija, kako bi časopis bio što bolji. U svakom slučaju, nismo želeli nikoga da uvredimo, već naprotiv - da vidimo par nasmejanih lica. Što se tiče samog izbora pisma, veruj nam, to jeste bilo najbolje pitanje koje smo dobili.

I eto još jedna nova rubrika je rođena.
Od vas i u buduće očekujemo pisma sa raznim pitanjima a za odgovore ćemo se mi postarati.
Pisma slati na poznatu adresu:
THe GaMe® (za rubriku Pisma čitalaca)
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Nikola Dmitrović

Total Annihilation: Iron Plague

Mission CD

Sećate li se onog, ne tako davnog vremena, kada je izašao prvi deo Total Annihilationa, **i kada su ga mnogi dizali u nebesa, i prebrzo ga ocenjivali prvom 3D strategijom (svi znamo da je pravi 3D doneo tek** Myth: The Fallen Lords). **Moram iskreno priznati da nikako nisam spadao u grupu fanova tog prvog dela. Nije da ga nisam igrao, ali jedino što mi je ostalo u jasnom sećanju iz te futurističke robotske strategije jeste muzika, što znači da nisam bio oduševljen opštom atmosferom. A sada, uzmite lepo 10. broj Gamer i stavite ga pored ovog najnovijeg, i otvorite lagano 14. i 15. stranicu. Aha, videli ste. Da, da, to je bio nastavak** Total Annihilationa - Kingdoms. **E, to je već bila druga priča. Nastavak je premašio po šmeku, pa i po priči original, što je stvar koja se jako retko dešava. Bilo je pitanje vremena kada će** *Cavedog* **izbaciti dodatni disk. To vreme je sada, i zato oštrite miševe za** Iron Plague.

Da pređemo odmah na stvar. Prisutna je jedna potpuno nova kampanja, sa tzv. chapterima, gde svako poglavlje predstavlja jednu misiju, i neizostavni delić celokupne priče, o sukobu dobra i zla u mitskom kraljevstvu, koja se sklapa i razotkriva. To je najveća i skoro jedina novost koju ovaj disk donosi, ali je zato kampanja urađena kvalitetno, kao i celokupna kampanja koja se provlačila kroz originalni deo. Poglavlja morate igrati po redu, ali ovo je jedna od retkih strategija, gde igru možete nastaviti i nakon poraza, i gde prelazite na drugu stranu, čime se priča prepliće i komplikuje. Na našu sreću, svakoj misiji predhode uvodne animacije, koje su ostale u stilu **Kingdomsa**. Znači, gledaćete lepe skrolujuće i zumirajuće slike, sa digitalizovanim govorom u pozadini. Ništa spektakularno, reklo bi se, ali će vas itekako podstrekнuti za napredovanje.

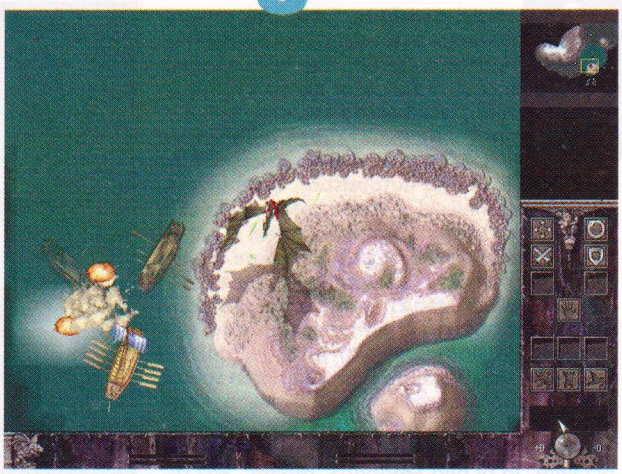
A onda dolazimo i do same igre. Nije ni tu ništa drastično menjano, već samo dorađeno i dopunjeno. Da krenemo od grafike. Engine je ostao isti, ali su mape živopisnijih boja. Primetio sam da se u nastavku forsira bitka na moru, sa brodovima i zmajevima kao glavnim jedinicama. Koncept misija je isti kao i u originalu, što znači da nema mnogo lutanja, već imate jedan (ili par) ciljeva koje vam igra odmah na početku predoči. I ovaj put se provlače mnogi likovi kroz misije, pored standardnih jedinica.

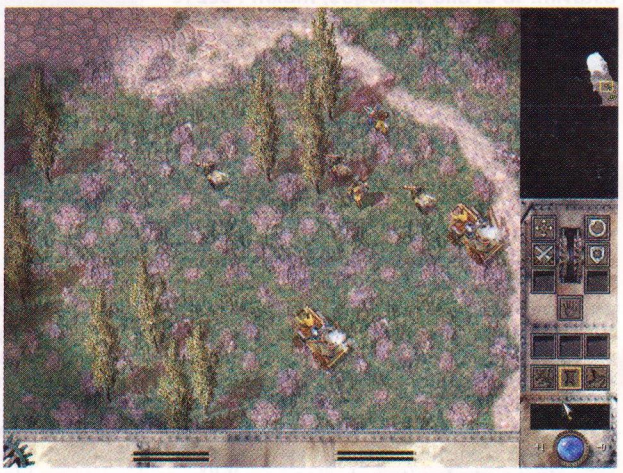
Jedinice su u 3D naravno, a mapa u improvizovanom 3D-u. To znači da nije engine poput **Mytha**, i da možete kameru da postavite kako želite, već je mapa statična, ali sa reljefima. Znači, jedinice se penju na brdo sporije, silaze brže nizbrdo, na planinčine se ne mogu popeti uopšte itd. svi vi to manje-više znate. Zvuk je ostao isti. Možda i najsiromašnija strana **TA** je upravo zvuk. To je zbog jako malog snimljenog zvučnog materijala. Međutim, to je kompenzovano izvrsnom muzikom sa ukupno 18 songova, koji su nam poznati iz originala.

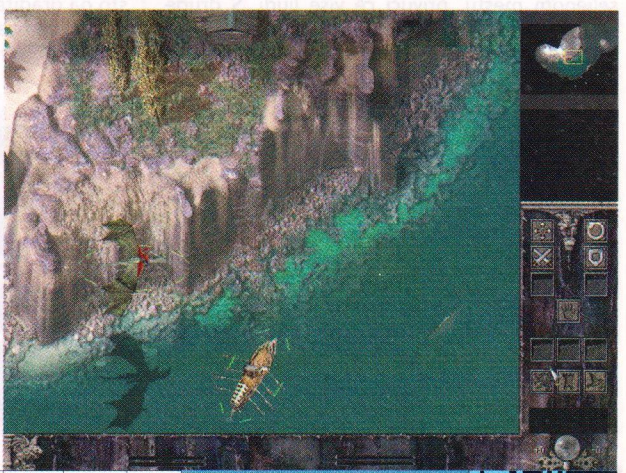
Ono što je najbitnije je da je **TA** ostao majstor u dočaravanju detalja, koje će izabrani sladokusci strategija ceniti više od svega. Nabrojaću samo neke, čisto da dočaram atmosferu, kolko je to moguće. To su recimo, neviđene senke. Zamislite sliku kako ogromna mitska ptica preleće zelena prostranstva, i baca jasnu veliku senku preko drveća ispod. Dalje, tu su originalni talasi na moru, koje, moram priznati, nisam video u drugim strategijama (uglavnom je celo more statično, pa koga briga za talase). Sada zamislite egzotičnu obalu sa planinskim vencima koji je okružuju, i talase koju zapljuskuju dno planina. Da ne bih preterivao, i da se ne bi ovaj opis pretvorio u neku vrsti eseja ili putopisa, zaustavićemo se ovde.

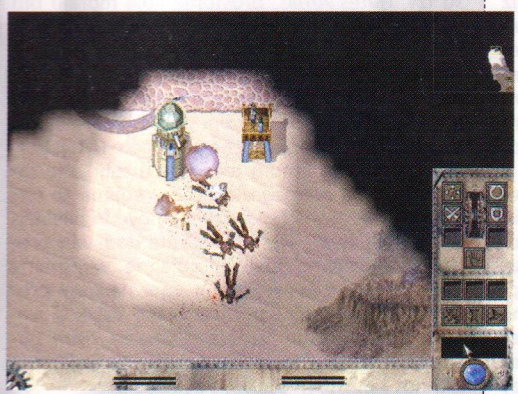
Tu je i dalje editor scenarija (cartographer map editor), pa možete i vi lepo vaš dodatni disk da napravite ako vam se ovaj na sviđa preterano. Ono što mi se posebno svidelo, jeste da je dodatak očito optimizovaniji od prethodnika, i da su dužine učitivanja primetno smanjena.

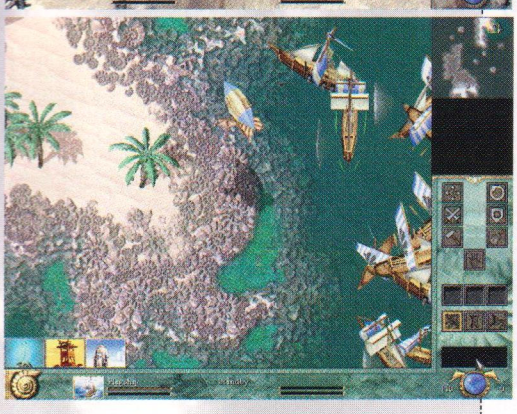
Na kraju, samo sledeće: Svima vama koji ste voleli **TA:Kingdoms** preporučujem ovaj disk, jer iako je suštinski doneo samo jednu kampanju od novosti, ona je vredna prelaska. A ako nešto sada na kraju treba i da poželim, onda je to bez sumnje Total Anihhilation 3.











Airport Inc.

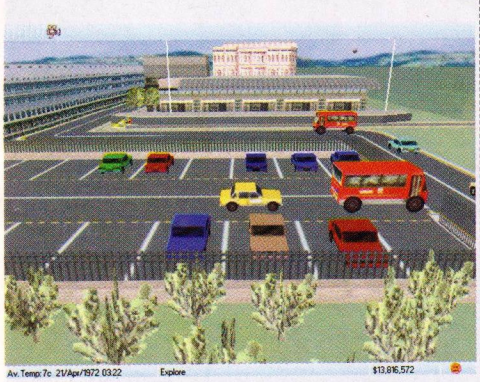
●●●●●● Ognjen Popović

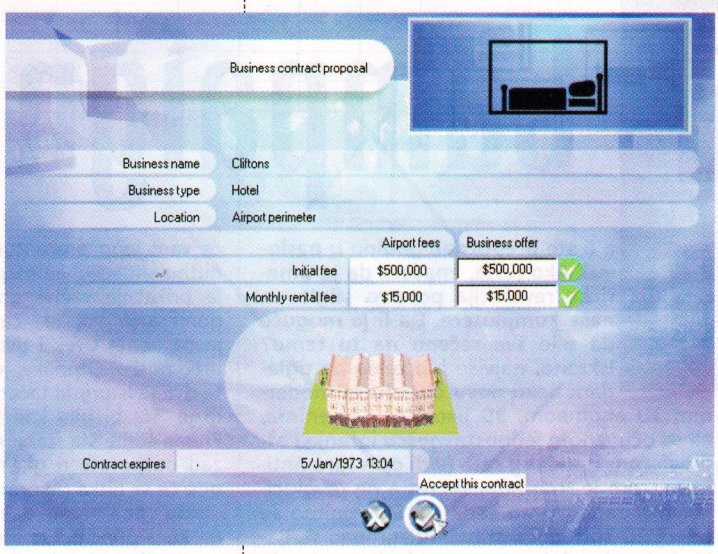
Jednog nedeljnog jutra, dok se sunce lenjo pomaljalo iznad urbanog horizonta, iz obližnje kuće mogao se čuti uobičajeni razgovor: "Ajde ženo, izlazi iz tog kupatila već jednom". "Ne paniči dragi, bolje pozovi taksi da ne bismo zakasnili"."E, ne može. Il' idemo autobusom, il' ne idemo uopšte. A ti mali, 'el si stavio pasoš u jaknu?". Majka, nezadovoljna šminkom, izlazi iz kupatila "Uf, što imaš teškog oca. Dodaj mi taj kofer pa da krenemo, stvarno ćemo zakasniti". Na autobuskoj stanici vreme brzo prolazi, i Majka zaustavlja taksi. Mrzovoljni vozač se i ne trudi da pomogne oko prtljaga, dok se Otac miri sa situacijom i mrmlja nešto sebi u bradu. Konačno, posle nekog vremena, taksi ulazi u zonu aerodroma: "Mrmphh...opet nema mesta za parking, moram ovde da vas ostavim. To bi bilo $mnogo$, molim". Bez reči, Otac predaje svežanj novčanica vozaču i diskretno upućuje oštar pogled svojoj ženi. Posle ubrzanog hoda, zadihana porodica ulazi u malecno predvorje glavnog terminala. Natčovečanskim naporom, kroz prebukirane hodnike, Majka, Otac i Sin uspevaju da stanu u nepregledan red, ne bi li slučajno uspeli da nabave karte. Istog momenta, neočekivano, u zgradi se diže lažna uzbuna i počinje duga i mučna evakuacija putnika...vreme prolazi... Na kraju, porodica posle svega prolazi proceduru potrebnu za ulazak u avion, koji je ionako kasnio usled lošeg vremenskog proračuna. Odahnuvši, svi sedaju na rezervisana mesta, vezuju pojaseve, i slušaju rutinsko obraćanje ljubazne stjuardese. Ali, ovaj aerodrom ima samo jednu pistu, i neefikasni kontrolni toranj. Ako ništa drugo, putnici i ne sanjaju da im se u trenutku uzletanja sa piste sa čeone strane strahovitom brzinom približava drugi avion kome je maločas odobreno sletanje...

Ne, ovakav uvod ne razmatra besmislenost ljudskog života, već upozorava sve igrače koje se upuste u koštac sa ostvarenjem **Airport Inc**. softverske kuće *Krisalis*. Pogađate već, igra ima nekakve veze sa avionima, aerodromima i sličnim stvarčicama. Zapravo, **Airport Inc**. se može još nazvati i **Theme Airoport**, **Airport Tycoon**, ili možda **SimAirport**. Da, sada vam je siguno jasnije o čemu se radi.

Na samom početku igre birate oblast (kontinent i državu) u kojoj ćete početi sa izgradnjom aerodroma. Posle teške odluke, otkupljujete komad zemlje novcem iz startnog budžeta. Ali pazite, već se ovaj prvi izbor može dugotrajno odraziti na nastavak vaše karijere. Pri kupovini morate uzeti u obzir da svako mesto sadrži određene pogodnosti i mane: što je aerodrom bliži naseljenom mestu, privući će više ljudi. S druge strane, u blizini naseljenih mesta nalaze se visoke građevine koje predstavljaju opasnost za svakog pilota, a da ne pričamo o zemljištu koje je znatno skuplje. Od geografskog položaja mesta zavise njegova povezanost sa drugim delovima sveta, kao i prisutni klimatski uslovi poput čestih padavina ili guste magle. Stoga, dobro razmislite pre nego što odrešite kesu. Razmislili ste? Idemo dalje...

Pred vama se nalazi potpuno 3D urađeno zemljište koje treba nečim popuniti. Na sreću, nema problema sa ravnanjem istog, jedino vam u gledanja nadiru autoput i železnička pruga koji vode do vaše teritorije. Prvi korak bi predstavljalo postavljanje terminala, glavne zgrade u kojoj se obavljaju sve putničke obaveze. Zatim bi bilo preporučljivo povezati ga sa spoljašnjim ulazom, a ovaj opet sa putem, duž kog će, uz malo sreće, jednog dana pristizati mase građana različitih rasa i narodnosti. U *easy* modu težine možete postavljati samo unapred sagrađene terminale, zbog nekih sitnica koje se prvo moraju naučiti, a tiču se građenja njegovog enterijera. Ali, kako smo mi iskusni strateški lisci, odmah postavljamo nivo težine na *medium* i krećemo sa samostalnom izgradnjom (hint! veooma je preporučljivo razgledanje postojećih terminala i prolazak kroz pasivni *Tutorial* u kome vi jedete kokice i gledate kako kompjuter započinje igru). Sve objekte gradite uz pomoć opcije *Build*. Ipak, terminal je specifičan po tome što ga gradite u blokovima, koje možete po potrebi proširivati ukoliko vam zatreba još prostora. Svi blokovi se spajaju u jedan, i vi na hotkey "e" ulazite u njihovu unutrašnjost. U početku postoji samo ulazna prostorija koja je povezana sa spoljašnjim vratima, a na vama ostaje da gradite. Opet uz pomoć opcije Build krećemo sa radom. U blizini ulaza nije loše postaviti WC, recimo neke prosečne veličine. Takođe, poželjno je napraviti i salon u kome će ljudi dočekivati svoje prijatelje koji umorni dolaze sa dalekog puta. Za ljude koji će tek putovati, vaš aerodrom mora posedovati *Check-in Areas*, oblasti u kojima će se kupovati karte i prijavljivati prtljag. Poželjno je da Check-in Area bude nešto veće površine, sa dovoljno šaltera, kako ne bi došlo do gužve. Tu su zatim i čekaonice u kojima će ljudi provoditi vreme očekujući svoj let. I konačno, tu su tzv. *Gates Areas*, prostorije koje moraju biti povezane sa spoljnim zidom iz prostog razloga što se kroz njih dolazi do aviona. U ovom periodu izgradnje morate biti oprezni i ne načiniti grešku u konstrukciji, jer pre ukrcavanja putnici moraju proći kroz kontrolni punkt, tek za slučaj da nose neke nedozvoljene predmete (čitaj: parče asteroida sa crnom tečnošću u sebi). Ne zaboravite i na *baggage* lokacije u kojima će pristigli putnici podići svoj prtljag. I ovo bi bile najpotrebnije stvari. Kasnije možete dodavati prodavnice, posebne odaje za ugledne biznismene koji sklapaju poslove, zatim informacione prostorije za neodlučne putnike i tako dalje. U svakom slučaju, kada budete gotovi sa ovim poslom, sledi opremanje, što predstavlja jedan nadahnut i maštovit posao. Počev od sto-





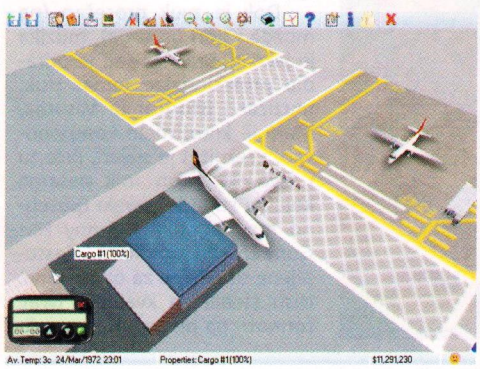
lica, klupa, informacionih monitora, toaletnog pribora i protivpožanih aparata, sve do sigurnosnih X-Ray mašina, razglasnih postrojenja i pokretnih kolica kojima će putnici lakše prenositi svoju robu, pustite mašti na volju i sredite enterijer po vašem ukusu. U svakom slučaju, lično odrađen posao draži je nego bilo koji drugi.

Sada se vratite na glavnu mapu. Sledi postavljanje prve dvokilometarske piste. Pazite da je locirate malo dalje od terminala, za slučaj da vam kasnije zatreba još mesta. Dakle, postavite pistu i ostanite bez reči pred njenom veličinom. Da, taj terminal koji ste gradili toliko vremena, sada izgleda potpuno beznačajan (odlična srazmera među objektima). Ali ništa nije beznačajno, pogotovo postavljanje avionskih parkirališta. Po mogućstvu, poželjno ih je postaviti u blizini terminala, a naravno i u blizini piste (male i čiste). Kada se malo razvijete, to će postati praktično nemoguće, pa će putnici do aviona dolaziti aerodromskim putničkim vozilima. U tu svrhu morate sagraditi i posebnu zgradu za održavanje koja se brine o takvim i sličnim aktivnostima. Od piste do parkirališta, avion mora preći izvestan put, koji povezuju taxiwayovi. Oni se grade isto kao i regularni automobilski putevi. I u ovom slučaju vaše arhitektonske sposobnosti dolaze do izražaja. Ukoliko su vam putevi konfuzni i nerazgranati, dolaziće do nepoželjnih sudara i zakrčenja saobraćaja. Kada pridodamo da se po taxiwayu kreću i aerodromska prevozna sredstva, postaje jasno kolika gužva nastaje kada u jednom danu imate više letova. Na sreću, i za ta prevozna sredstva postoji poseban put koji se može izgraditi, samo što i tu morate voditi računa da li dovoljno fleksibilan, da li vozila mogu lako da pristupe avionima i *cargo* stovarištima (njih opet gradite posebno). Pored piste, vitalan značaj za pravilno funkcionisanje celog sistema predstavlja kontrolni toranj, koji će se pobrinuti da se svi letovi regularno i na vreme sprovedu.

Izgleda da je konačno došlo vreme da otvorite aerodrom. Ne brinite, posle neodređenog vremena će doći i prva ponuda koja će vam uliti prekopotrebnu nadu i samopouzdanje. Mada će to u početku verovatno biti neke sitne kompanijice poput "Saudi Air Lines", sve što vam donosi i najmanji prihod biće dobrodošlo. Po svoj prilici, imena kompanija su izmišljena: "Danube Air", "Baltic Air", "Bla Bla Airways" itd. Vremenom, potpisivanjem više ugovora će doći i do gužve na aerodromu, stoga morate biti oprezni. Povećaće se broj putnika, pa će se pojaviti potreba za više auto-parkirališta, autobuskih i taksi stanica. Biće nužno izgraditi još stovarišta, zgrada za održavanje, pa i kontrolnih tornjeva. Ukoliko niste bili dovoljno pažljivi, može se desiti da ostanete bez mesta za dalju izgradnju, a samim tim i da zapadnete u gadne probleme. Stvar donekle može izvaditi dvospratni terminal, čime udvostručujete korisni prostor, što nažalost ne važi i za ostale objekte. Stoga vas još jednom upozoravamo: pazite kako gradite! Ukoliko ste sve uradili kako treba, razviće se i posao. Kontaktiraćete sa jačim firma koje će znatno više plaćati, ali i zauzvrat tražiti specijalne usluge: mogu rezervisati šaltere ili stovarišta za svoju kompaniju, tražiti posebne građevine i razne druge perverzije. Budete li uporni, dobićete i poslovne kontakte kao što je, na primer, izgradnja hotela na vašoj teritoriji. Sada morate paziti da hotel bude povezan sa celim sistemom, a da opet bude dovoljno udaljen od zaglušujuće buke aerodroma. Od ostalih stvari kojima možete manipulisati, tu su menadžerski pregovori sa vašim mušterijama ukoliko vam daju slabiju ponudu od regularne, zatim podešavanje cena mesta na auto-parkingu, držanja aviona u hangaru, pa suma novca koja se odvaja za održavanje raznih objekata i još mnogo toga. O svim ovim kontraktima, nezadovoljstvu putnika, saobraćajnim nesrećama i drugim stvarima saznajete putem pejdžera koji se s vremena na vreme pojavljuje u donjem levom ćošku ekrana. Znači sklopili ste ugovore, uradili sve što treba, i novac je počeo da pristiže što je siguran znak da napredujete. Odlično! Sada već možete očekivati i nove građevine, luksuznije terminale, efikasnije tornjeve i malo vremena da unapredite vašu infrasturkturu. To povlači još veći broj putnika, a ovi za sobom novac, ali i probleme. Gledano u celini, nastaje jedna jako kompleksna situacija, koja se rešava sa zadovoljstvom.

Sav ovaj posao nije teško obaviti jer u pomoć pristiže veoma funkcionalan korisnički interfejs. Akcije se jednostavno biraju u meniju koji se nalazi na vrhu ekrana, dok je mapom izuzetno lako manipulisati putem strelica: pomoću kursorskih pomerate mapu, a pomoću numeričkih kontrolišete zum i rotiranje. Na taj način možete zaviriti i u najmračniji deo svog aerodroma, ili pak udaljiti pogled i sagledati ga u celini. A sada dolazimo do posebne poslastice: KAMERE! One predstavljaju izuzetno bitan element u celoj igri, jer ćete se kad-tad naći besposleni. U tim trenucima, umesto da povećate Game Speed, vi izaberite jednu od pomenutih kamera i počnite da uživate. To može biti pogled koji prati dolazeći avion. U tom slučaju, posmatrate udaljenu letelicu koja se približava VAŠEM aerodromu. I dok polako prepoznajete sve one objekte koje ste tako dugo i marljivo gradili, neka milina obuzeće vam srce i učiniti vas radosnim (šmrc). Druga kamera može biti iz taksi vozila koje dovozi putnike. Tim pogledom iz blizine promatrate put prosečnog građanina koji usput posmatra šetalište pored šumarka posađenog VAŠOM rukom... Atraktivna zanimljivost i najveća čar je kada gledate iz očiju putnika u terminalu, a naravno, ovaj je u potpunosti delo vaših ruku. Prepoznaćete svaku stoličicu, svaki hodnik i svaki kutak kroz koji će putnik proći do svog odredišta. Na veliku žalost, u slučaju da ih malo duže posmatrate, primetićete njihovu krajnje nelogičnu putanju kretanja. Iako izgleda nebitno, ovo dosta kvari atmosferu unutar terminala. Malo pažljivijim razgledanjem, primećuje se da je grafika u celoj igri dosta loše urađena. Istina je da ima dosta detalja, ali koja teksturica više bi dobro došla. O zvučnim efektima nema šta da se kaže, potpuno su prosečni i očekivani, što se za muziku ne može reći. Ona je u nekom istočnjačkom fazonu ali se jako dobro uklapa u atmosferu, što je jako teško objasniti. To treba čuti.

Airport Inc. je u neku ruku neočekivano ostvarenje, sa obzirom da se o njemu nije naročito pričalo. Ali od *Krisalisa* teško može doći loša igra, jer, ukoliko niste znali, oni su tvorci legendarnog **Laser Squada**. To je i više nego dovoljan razlog za kupovinu ovog CD-a. Ko zna, ukoliko ste uporni, ona priča sa početka teksta može poprimiti mnogo drugačiji tok.



igromer

Realnost i detalji +

Pomalo ružnjikavo −

80%

Žanr: Upravljačka simulacija

1 CD

Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA

Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM, 3D karta

grafika	60
zvuk	70
muzika	75
igrivost	92
atmosfera	90

Campaign 1776.

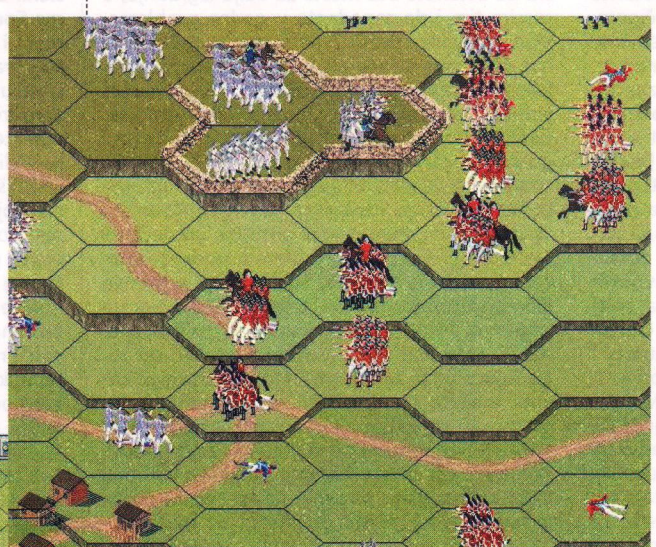
●●●●●● Nikola Dmitrović

Da li ste prepoznali godinu u naslovu? Ako jeste, znaćete da je američka revolucija ponovo stigla na naše kompjutere. Da li je moguće da nije sve rečeno na tu temu? Iskreno, najviše bih želeo da ugledam neku novu obradu sa modernim 3D engineom, 3D likovima i terenima, ali sa očuvanom jednostavnošću igranja i atmosferom dotičnog rata (vidi opis igre Antietam, **iako je to građanski rat a ne revolucija). No, zaboravimo sada to, i okrenimo se novoj 2D stategiji u stilu** Battleground **serijala, koja obrađuje sve moguće i nemoguće bitke iz američke revolucije. Glavni i odgovorni čovek projekta je Džon Tiler, a naslov je stigao od kuće** *HPS* **(šta god to značilo (*Hiperbolični Perkusionista Stivi? prim. kor.*)). Treba napomenuti kako je u pitanju delo nekoliko inspirativnih pojedinaca - u zahvalnici se može pobrojati tek desetak ljudi, uz jednog (ali vrednog) muzičara, jednu (ali itekako vrednu) pevačicu, jednog izdavača i jednog crtača. Programeri su iskoristili celokupan interfejs iz** *Talon Softovih* **i** *Empireovih* **ostvarenja, a firma** *HPS* **se očigledno samo zatekla u centru svega toga kao distributer.**

Na početku se priključujete jednoj od armija (britanska i američka, naravno), a zatim birate i period rata u kom želite da igrate. Postoje tri, a to su početni sukobi na severu, zatim oni u centru američke teritorije i završni obračuni na jugu. Da biste uspešno završili kampanju, morate pobediti u najmanje dva od ova tri perioda. U jednom periodu rata, postoji niz istorijskih bitaka, koje vašim pobedama, odnosno porazima lako možete pretvoriti u neistorijske.

Kada sredite te početne opcije, igra će vam lepo prezentovati trenutnu situaciju, sa mapom koja prikazuje važne gradove i pomeranja vojske. Zanimljivo je da imate uvek i dva izbora pred misiju. Otprilike, jedan od ta dva je istorijski tačan, a drugi je "šta bi bilo kad bi bilo". Prema tome šta izaberete, najzad dospevate u glavni ekran gde će se bitka odigrati.

Za one koji možda ne znaju na kom principu se igraju ove strategije, evo kraćeg objašnjenja: sve se zasniva na četiri faze: pomeranje vojnika, defanzivna paljba, ofanzivna paljba i bliska borba. Recimo, prvo se pomeraju Amerikanci, onda Britanci vrše defanzivnu paljbu, pa Amerikanci ofanzivnu, i na kraju, ako je neka strana napala, dolazi do borbe prsa u prsa (u tom slučaju, odredi moraju biti jedan do drugog). U igri postoji niz sitnica koje utiču na realnost, kao što su umor vojske, vidljivost, snaga i slično, i sve se menjaju tokom borbe. Pratite instrukcije u donjem levom delu ekrana, jer će vas uvek uputiti i lepo vam objasniti kako jedinica ne može da puca jer je zaklanja brdo, kako jedinica ne može da puca jer je preplašena, kako odred mora da menja formaciju da bi napao i puno toga drugog. Na kraju krajeva, tu je i sjajan, obiman help, koji bi i netalentovanijim antistrateškim nilskim konjima pojasnio o čemu se tu zapravo radi i omogućio im normalno igranje.



Dok je zvuk prosečan (pa možda i gori od toga), muzika je jako dobra. Taj deo je odradio profesionalac Tomas Huk, muzičar i istoričar iz Misurija. Malo je krao, malo komponovao, i rezultat je sjajan. Biće tu i izvornih irskih folk pesama koje su se tada pevale (posebno me pogodila "Johnny Has Gone For a Soldier":). Zastupljene su pesme za obe strane. Nisu štedili na kvalitetu (*wav* format), pa ne čudi da je treći-na diska (oko 200MB) posvećena muzici.

Ne znam da li treba posebno da objašnjavam grafiku. Ništa novo, najbolje je reći. U celosti je izrađena od *bmp* sličica, od kojih je najveća slika terena. Zatim dolaze sličice vojnika, generala, topova, vagona itd. Naravno, prilikom pomeranja na susedno polje nema animacija (kakve je, recimo, imao **North & South**). Ipak, ne bih se nimalo začudio da svi ljubitelji ovih strategija, dok pomeraju svoje statične figurice po mapi, lepo i jasno zamišljaju i vide hrabre vojnike koji marširaju putem, skrivaju se u šumi, pucaju, probadaju bajonetima u jeku bitke i slično.

Na kraju mi ostaje da kažem kako je ovo jedna od najboljih 2D strategija na temu američke revolucije kompanije *HPS* koju smo opisali u našem časopisu i koja staje na jednom CD-u (konkurencija je bila jaka, nema šta). Šalu na stranu (ili *Gamer vesti*, kako hoćete), igra je stvarno lepo urađena, sa sjajnom help i info podrškom i muzikom iznad proseka. Onaj ko je voleo **Battlegrounde**, **Napoleone** i tu kompaniju, zna šta mu je činiti. Ja ipak moram da se vratim na onu temu sa početka. A sada, da se vratimo na početak. jer, sistem sačolikih strategija koje obrađuju poslednjih par vekova se vuče godinama, i možda je došlo vreme da se napravi radikalni pomak na ovom polju (slično važi i za poslednjeg **Napoleona**). Sid Mejer i *Firaxis Games* su jedini koji su nešto pokušali sa kvazi-3D **Gettysburgom** i najnovijim ostvarenjem koje ćete naći u ovom broju - **Aniteatam** (ništa novo u odnosu na original), što ostavlja dovoljno prostora za nove ideje. Dok se neki genije ne seti da napravi pravu **Myth**oliku strategiju ovih ratova, nama samo ostaje da se prikucamo uz stolicu i ekrane, i da lagano i strpljivo nedeljama bijemo bitke topovima, konjicom i artiljerijom uz ovakve (već viđene) naslove.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Johnny Has Gone for a Soldier +
Dokle više šestouglovi? −

77%

Žanr: Strategija

1 CD

Minimum: P90MHz, 16Mb RAM, SVGA
Optimum: P133MHz, 32 Mb RAM

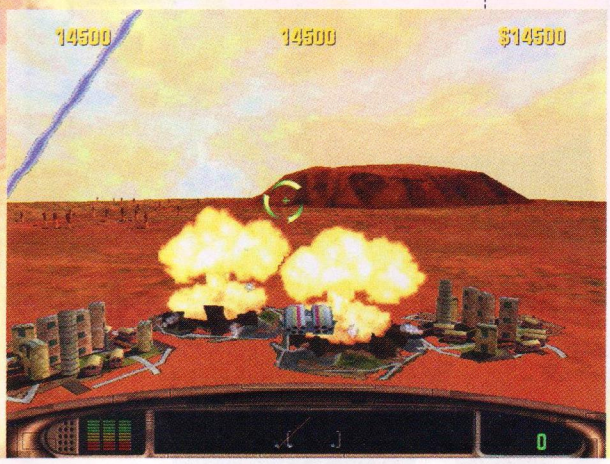
grafika	68
zvuk	69
muzika	89
igrivost	78
atmosfera	78

Missile Command

●●●●●● Aleksandar Vuletić

Missile Command je bazirana na istoimenoj igri koja je osamdesetih naseljavala tada popularne arkadne mašine. Na automatima na kojima je instalirana ova igra postoje tri dugmeta i kugla kojom, kada je pomerate pomerate nišan u sva četiri smera (oni koji znaju kako izgleda track ball miš znaće o čemu pričam).

Intro je veoma komičan, gde baja sa Zemlje prilazi svemirskom brodu: "Greetings, welco..." i tu ga svemirski brod smrvi i ispali mnooogo raketa na Zemlju. Vi ste u ulozi komandira missile launchera i zadatak vam je da odbranite Zemlju od vanzemaljaca pogađajući njihove rakete sopstvenim. Postoje dva moda za igranje i to su *Classic* i *Ultimate*. Classic je onaj sa automata sa izuzetno poboljšanom grafikom. U njemu branite gradove ili baze na raznim planetama (najviše na Zemlji) od dotičnih raketa. Na raspolaganju imate tri missile launchera (u početku sa bekonačno municije, a kasnije sa 15 raketa u svakom). Drugi mod, Ultimate, ima isti cilj, samo što je ovo kampanja u kojoj se misije dešavaju na stvarnim lokacijama (prva misija je u Severnoj Australiji). Ovde vas, pored raketa, napadaju i razni brodovi. Ovaj mod je u potpunom 3D okruženju i dosta je zanimljiviji od onog prvog jer vas vanzemaljci napadaju sa više strana. Svaka misija počinje tako što u dotični grad dolazi vaš veliki brod iz koga izađu tri missile launchera i tu ostaju dok se misija ne završi, a po završetku misije brodovi se upakuju u onaj veliki i otputuju u drugi grad. Missile launcheri se ne mogu pomerati, već se samo rotiraju i lete gore-dole.



Muzika je jako dobro urađena, pesme su iz svih žanrova i nikada vam neće dosaditi, što važi i za zvukove koji su visokog kvaliteta. Sve u svemu, igra je dobra i ako ste igrali **Space Invaders** i svideo vam se, iznajmite i **Missile Command,** nećete zažaliti.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Stara dobra arkada + koja je pomalo teška −

74%

Žanr: Arkada

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	65
zvuk	65
muzika	80
igrivost	75
atmosfera	80

HARDWARE & SOFTWARE
PreCiz
http://members.tripod.com/preciz
KOMPJUTERI
KOMPONENTE
OPREMA
Preko 2700 CD naslova (igre, programi, filmovi)
Više od 230 Gb Softvera za snimanje po izboru
Oko 33000 pesama u MP3 formatu
!!! PRETPLATA !!!
PRAZNE CD KUTIJE OBIČNE i DUPLE
PRAZNI DISKOVI
NO-NAME
VERBATIM
PHILIPS
MAXELL
SONY
TDK

	NO-NAME	VERBATIM
1 CD=	3,5	4,5
10 CD=	3,0	3,7
20 CD=	2,6	3,2
50 CD=	2,4	3,1
100 CD=	2,2	2,8

PREDNJI KOLOR OMOT +0,2
KOLOR ŠTAMPA NA CD-u +0,2
ZADNJI KOLOR OMOT +0,2

011/422-545
SVAKI DAN od: 12 - 20 OSIM NEDELJE

BEOPOLIS

Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS
U holu Doma Omladine, radno vreme: pon.-sub. 09-22

The Operational Art of War Vol2:

Flashpoint Kosovo

●●●●●● Zoran Škobić

mission CD

Definitivno najrealnija, a po mnogima i najbolja, strategija The Operational Art of War dobila je još jedan odličan paket misija. Većina novih kampanja su predstavljene kao hipotetički konflikti na temu "šta bi bilo da je..." ali ne manjka ni pravih istorijskih sukoba. Većina igrača koji vole komandovanje manjim formacijama tipa čete ili voda biće pomalo razočarana jer je akcenat stavljen na upravljanje bataljonima i većim vojnim jedinicama. Hronološki gledano, kompjuterski generali imaće prilike da se ogledaju u sledećim sukobima:

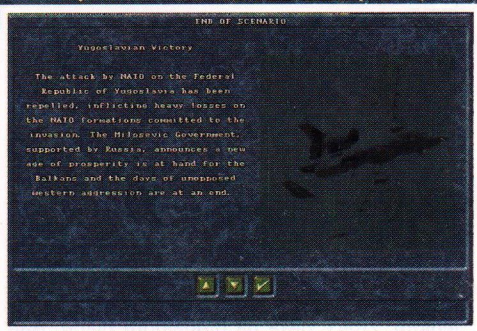
Vietnam Invasion 69 - posle Tet ofanzive moral US trupa je bio ozbiljno poljuljan kao i ugled SAD. Vrhovni generalštab je izneo ofanzivni plan koji je podrazumevao mobilizaciju još oko 260 000 vojnika i invaziju Laosa i Severnog Vijetnama. Šta bi se desilo da je Kliford, savetnik predsednika Džonsona, i pored protivljenja javnosti odobrio ovaj plan...

NATO-Warsaw Pact 78 - zimska ofanziva "ruskog oklopnog valjka" potpomognutog oklopnim divizijama saveznika. Da ne pominjemo hiljade aviona i lukave padobranske desante. Taktika NATO pakta se svodi na elastičnu odbranu, ukopavanje na strateškim tačkama i naravno pesmicu "Dajte šansu miru".

Grenada 83 - ovo je predivan mali scenario predviđen za frustriranje militantnih generala prepoznatljivih po rečenicama tipa " Volim miris napalma u jutarnjim satima". Jednostavno, Grenada je mala ostrvska zemlja, mogućnosti njenih jedinica su bezmalo smešne ali problemi koji čekaju vođu "demokratske" armije su mnogobrojni. Sve vaše akcije su pod budnom prismotrom veća UN i SSSR. Korišćenje neadekvatne sile donosi minuse, rušenje gradova takođe, a ako pritom srušite i po koju bolnicu vrlo lako ispunjavate uslove za odlazak u prevremenu penziju. Da ne pominjemo novinare koji se bune zbog ograničenja slobode štampe, pa ih vi lepo pustite u borbenu zonu gde ne samo što ometaju vaše oficire već svaki čas uhvate po koji metak i naravno onda slede optužbe da ih niste štitili, ili mogućnost da oslobodite američke studente a zatim školarci ulete u minsko polje... Jednostavno, premalo prilike za sticanje slave u bitkama a previše političkih i medijskih smicalica čine noćnu moru svakog generala.

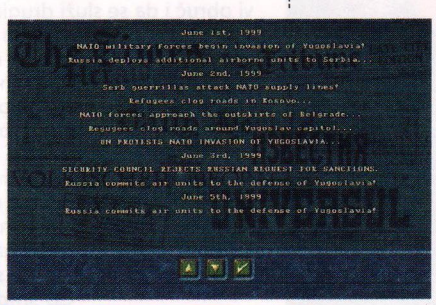
Kuwait 91 - još uvek opsednuti "velikom" pobedom u Zalivskom ratu. Prilično dosadan scenario ukoliko igrate na strani Amerikanaca. S druge strane, kada kao Iračanin uvidite pravo stanje na terenu, dajte ostavku ili posegnite za hemijskim oružjem.

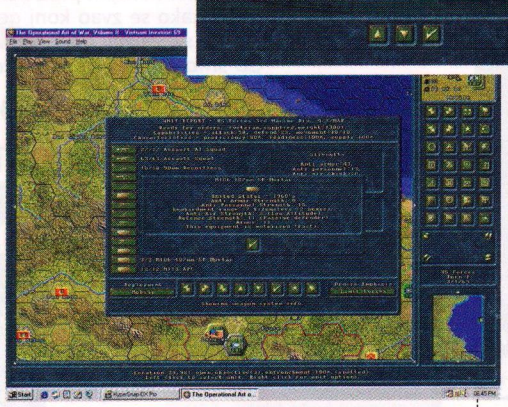
Yugoslavia 99 (Kosovo) - a sad malo mi... Prvo, autori se duboko izvinjavaju jer ovo je samo hipotetički scenario i oni zaista ne bi želeli da se to desi, ali eto, veruju da bi bilo interesantno napraviti takvu simulaciju. Polazi se od pretpostavke da nemačke i italijanske kopnene trupe ne bi učestvovale u invaziji, i teritorije Hrvatske, Mađarske i Rumunije neće biti korišćene u napadu. Albanija je dobrovoljno ustupila teritoriju, a Klinton je odlučio da i Makedonija "dobrovoljno" uradi isto. Bosanski Srbi prave razne sabotaže linija za snabdevanje dok su trupe iz Crne Gore neutralne i razmišljaju o otcepljenju. Valjda je i programerima postala očigledna nesrazmera snaga (al' mi smo proleteri) pa su nam graciozno dodelili vojnu pomoć Rusije. Beogradskim mostom stižu avioni i desantne jedinice, dok se preko Bugarske kotrljaju željno očekivani ruski oklopnici. Reakcija bugarskih graničnih jednica? Pa možda "Jel' imate nešto za carinjenje?", kratko "Njet" i - vozi Miško. Pomalo iritira indiferentnost crnogorskih jedinica i njihovo eventualno otcepljenje kao i kratkoća scenarija (mada i autori kažu da znaju da se na Balkan lako dolazi ali teško odlazi) ali ipak je ovo pravljeno prvenstveno za američko tržište. Vama ostaje da se grčevito branite a ukoliko ostanete bez jedinica "oslobodioce" po tradicionalnom srpskom običaju poslužite pogačom i čašicom "zozovače" (sekira u ćošku se podrazumeva).



Bulge 2000 - dnevnik američkog redova: "Zapadna Nemačka, US baza, 1. april 2000. Draga mama, danas je 1. april i svi se mnogo smejemo. Najsmešniji je bio tip preobučen u ruskog tenkistu. Zamisli, na smešnom engleskom pitao je za put do Pariza. Čak smo mu dali i vodiča...".

Sledeći zapis iz istog dnevnika: " Severni Sibir, radni logor "Karl Marx", 1. april 2001. Draga mama, ovde nam nije loše. Danas je otoplilo i temperatura je samo -27. Svi smo veseli jer smo za ručak uhvatili podebelog pacova. Najveseliji je neki Bill, čak je na saksofonu vrlo lepo odsvirao kazačok...". Imaginarna mešavina Kurske i Bulge bitke, definitivno najkompleksniji scenario, samo za istinske fanatike.





Hungary-Romania 2000 - etnički sukobi su zaista u modi. Sukob Mađara i Rumuna oko transilvanijske oblasti. Proširenju sukoba doprinosi vojna pomoć SAD i Rusije.

Libya-Egypt 2000 - zgađena zapadnim uticajem, tvrda linija islamskog pokreta predvođena Gadafijem odlučuje da otpočne Džihad. Prvi cilj je svrgavanje prozapadnjačke vlade Egipta. S druge strane, ni Egipat nije bio neobavešten, ali je uz povećanje borbene gotovosti vladalo uverenje da niko ne sme izazvati "Pustinjskog lava". Pogrešili su...

Russo-China 2000 - rusko-kineski sukob oko Mongolije. Ekonomski iznurena ruska armija protiv najmnogoljudnije armije na svetu. Ali kako ruska vojna doktrina kaže, "najbolja odbrana je dobar napad".

Seoul 2000 - Božićni napad Severne Koreje na svog južnog imenjaka i moćnog američkog protektora. Ukoliko dozvolite korišćenje nuklearnih projektila, kampanja zaista postaje dinamična.

US Civil War 2008 - što bi naš narod rekao, "zaigraće mečka i pred tvojom kućom". Dok američke trupe drže časove demokratije širom sveta, u njihovoj otadžbini cveta kriminal, nezaposlenost raste, kao i nezadovoljstvo naroda. Grupa američkih država odlučuje da se povuče iz saveza i osniva Konfederaciju. Međusobna koškanja i stvaranje raznih militantnih grupa dovodi do zaoštravanja situacije i do otvorenog sukoba. Odličan scenario, mešavina frontovskog rata i brzih akcija specijalnih jedinica, sa brzim promenama balansa snaga, pogotovo u trenutku kada se u sukob umeša Francuska. Uostalom, evo prilike da prosečnom Ameru dočarate spektakl nestašice struje i atmosferu bombardovanja.

Sama igra je pomalo izmenjena, prvenstveno u pogledu raznih kalkulacija u borbi. Povećana je efikasnost pešadije u borbi protiv čisto oklopnih jedinica. Ubačena je opcija napada na aerodrome, što dalekometne artiljerijske jedinice čini veoma efikasnim. Povećana je ubitačnost artiljerijskog bombardovanja utvrđenih neprijateljskih položaja, kao i vatrenih prepada na gusto grupisane jedinice. Nažalost, interfejs je i dalje pomalo neprikladan pri čemu se posebno ističe nedostatak komande za prebacivanje na sledeću neiskorištenu jedinicu, što u većim kampanjama jako brzo frustrira. Sve to ljubiteljima poteznih strategija neće smetati da zaista uživaju u novom paketu misija.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

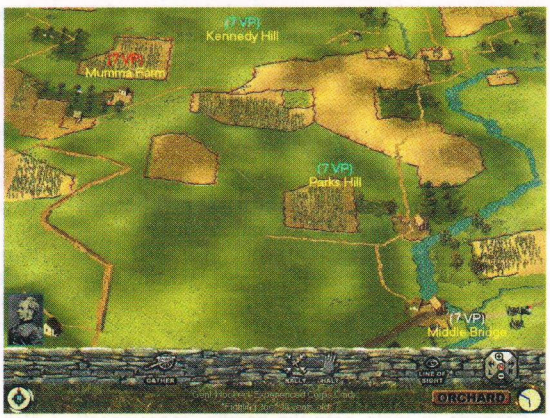
Sid Meier's Antietam

●●●●●● Nikola Dmitrović

Bitka koja je obrađena u ovoj igri je bila najveća u američkom civilnom ratu. Ovo ostvarenje nije najbolje koje je Sid Mejer potpisao, ali svejedno je solidan nastavak jedne igre koja je pokušala da donese nešto novo na polju strategija. Govorimo o igri Gettysburg **koja je izašla pre oko dve godine, a ovo što vam sada predstavljamo je njen zvanični nastavak jednostavnog imena:** Antietam. **Sid Mejer i kompanija** *Firaxis Games*, **uz glavne programere iz** *Breakway Gamesa*, **se nisu potrudili da naprave skandalozan preokret i zapanje igrače, već su samo rutinski odradili posao, iskoristili stari engine, staru tehniku izrade (npr. sprajtovi vojnika, paleta od 256 boja), ali su zato detaljno predstavili ovu krvavu bitku, sa svim njenim delovima i mogućim varijacijama.**

Ono što je najbitnije pomenuti jeste da se igra odvija u realnom vremenu, što je napredak u odnosu na statične 2D prethodnike, mada je još uvek nedorađeno i konfuzno. Svi problemi koje ste u **Gettysburgu** imali sa upravljanjem, pregledom terena, pa i sa samim enginom, ovde se ponavljaju. Istina, borba je dobila na dinamici i brzini, i to dosta. Neretko ćete uhvatiti sebe kako stiskate pauzu da biste osmotrili teren i jedinice, i odlučili šta vam je činiti. Postoji niz sitnih dodataka u odnosu na original, prevashodno u vezi sa kontrolom vojnika i artiljerijom. Znači, ništa na globalnom planu. Najveći pomak smo očekivali na grafičkom planu, ali on je napredovao najmanje. Okrenimo se sada samoj igri.

Ukoliko niste igrali **Gettysburg**, eto sjajnog razloga da prođete *Tutorial* misije. Pored toga, naravno, tu je i glavna kampanja, kao i mogućnost igranja pojedinačnih delova bitke sa odabirom strane. Samoj bici prethodi kratak brifing, gde vas stalno isti narator upućuje na ciljeve koje treba osvojiti i držati na kraju ("Kenedijevo brdo", "Bilov most", "Tomasova koliba", "Džimijev bunar" i slično :)). Za razliku od 2D poteznih strategija gde je čitava brigada označena jednom ikonicom na mapi, ovde je svaki vojnik predstavljen za sebe. Međutim, ne možete ga pomerati zasebno, nego preko generala zadajete komande čitavoj brigadi koju on vodi. Generala ćete lako prepoznati jer nikad ne ide pešice - uvek jaše konja. Povlačenjem miša (od generala do neke tačke) čitav odred se pomera. U donjem delu ekrana su date sve bitnije funkcije. Tu su one koje se odnose na formaciju vojnika (*line*, *column*...), kao i na razne akcije (*charge*, *hold*, *halt*, *retreat*...). Animacije sprajtova (pucanje, pomeranje, bliska borba) su lepe. Jedino nije baš lepo gledati ih kako beže, ali i to je standardan deo bitke. Okretanje i zumiranje mape možete vršiti i preko tastature ili preko ikonice u donjem delu ekrana. Najbliži zum je preporučljiv kada želite da propratite akciju jedne brigade, jer ćete lepo videti šta sve to vaši vojnici rade, kako trče, kako puške i topovi ostavljaju dim za sobom i drugo.



U nekim momentima, igra vas može asocirati na **Myth**, i to iz više razloga. Jedan je to što preovlađuju zelenkaste mape (sa rečicama, obradivim poljima, i ponekim malim naseljem), i to što se mapa slično rotira. Ali onaj bitniji razlog (zbog koga je **Myth** to što jeste) jesu leševi na sve strane i doline natopljene krvlju. Hm, jesam li spomenuo da je ta bitka bila najkrvavija u celom američkom građanskom ratu? A to da je igra realna?

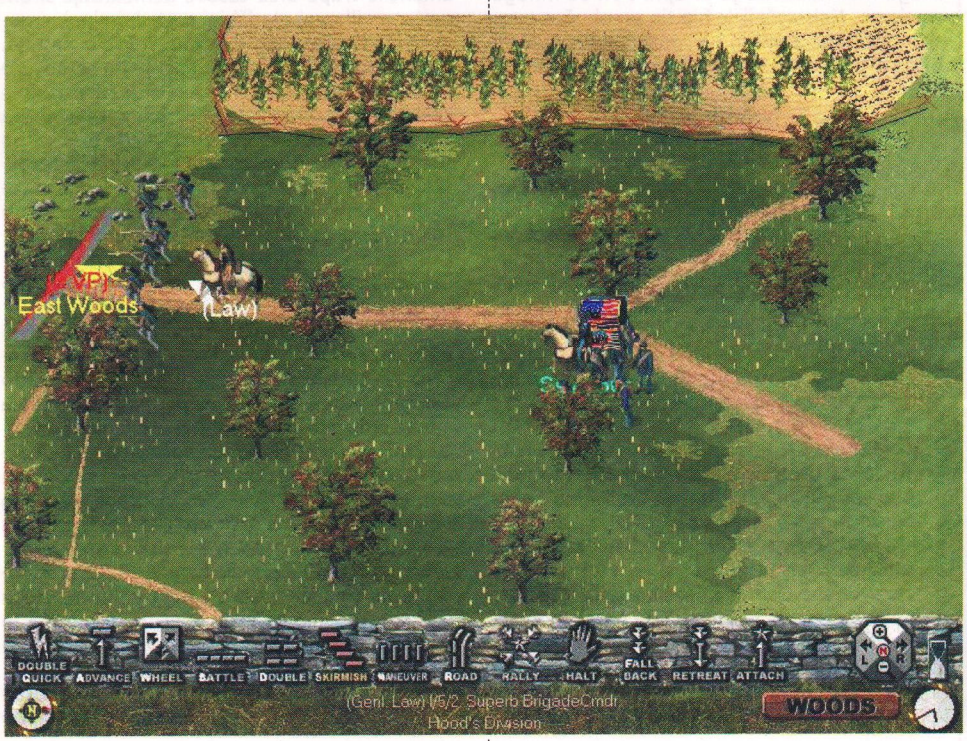
Za ovaj tip igara, jako je bitna kvalitetna zvučna podloga, kako bi istorijske bitke autentično zvučale. Zvuk je, na sreću, dosta dobar, i lepo prati akciju na ekranu. Glasovi generala, topovi, uzvici vojnika i jauci palih ljudi su samo neki od mnogih. Međutim, stalne muzike nema. Dobro, nisam baš očekivao marširajući vojni orkestar na bojnom polju, sve sa onim čuvenim dobošima, ali bi dobro došle neke stalne melodije (igraj: **Campaign 1776**).

Real-time mode ima svojih vrlina i mana. Iako još uvek ima da se doradi na 3D engineu, i na mnogim propustima i izradi, moram priznati da izvesne scene u igri nikada nećete moći da osetite u manje dinamičnim "sačolikim" strategijama. Recimo, vojnici koji trče preko reke u juriš na ceo neprijateljski bataljon, kukavički general koji pod pljuskom beži u brdo (ipak je bio septembar), nadmetanje u paljbi topovima preko reke, i slično. AI kompjutera je za svaku pohvalu. Možete podešavati i nivo težine. Za razliku od nekih drugih viđenih AI-ova (koji u ovom slučaju ne bi razlikovali kolibu od konja, ili vojnika od drveta), ovde veštački protivnik nije nimalo naivan. Znaće kada da sačeka, kada da juriša, kako da raspoređuje jedinice, da pravi obruč i da se služi drugim lukavim potezima.

I na kraju, ostaje jedan sasvim prosečan utisak. Da su se programeri na čelu sa Sidom još više potrudili oko radikalnih novina, ovaj tekst bi drugačije izgledao, a bogami i igromer. Ovako, **Antietam** ćemo preporučiti samo igračima kojima je dosadilo igranje u šestouglovima.

Kad bolje razmislim, preporučićemo je i onima koji spremaju referat o antietamskoj bitci, jer su momci odradili veoma detaljan priručnik. Nije baš da ćete saznati kako se zvao konj generala Roberta Lija, ali su svi važniji podaci tu.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



igromer

Doteran nastavak +
– koji liči na data disk

Žanr: Strategija

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P200MHz, 64 Mb RAM

78 %

grafika	79
zvuk	86
muzika	68
igrivost	75
atmosfera	78

za Vas

kutija puna iznenađenja

sve za Vaš **PC** ili **SONY** Playstation
CD - Klub, konzole, dodatna oprema

espro

CD-ROM KLUB

11000 Beograd, Kralja Milutina 19, Tel: 011/3341-247, 3232-086

www.yupro.com/espro

e-mail: espro@eunet.yu

NOVI SAD: 21000 Novi Sad, Narodnog fronta 2, Tel: 021/350-208
SUBOTICA: 24000 Subotica, Ivana Gorana Kovačića 9, 024/553-240
NIŠ: 18000 Niš, TPC Kalča, II sprat, lok. D96/1 , Tel: 063/403-533
BANJA LUKA: 78000 B. Luka, Aleja Svetog Save 48, Tel: 078/307-492

eXXtreme 3D
igrački sajt
Forum | Reklama | Beokutak | Kritike | Kontakt | Fajlovi | Arhiva | Linkovi

BESKOMPROMISNI

ROLLCAGE STAGE 2 DEMO

Ni od prvog dela nije proteklo baš mnogo vremena. Vrlo brza i živa jurnjava automobilima koji mogu ići i "naglavačke" ako zatreba, upotpunjena vrlo dobrim svetlosnim efektima. Demo je težak 15.3 megabajta.
http://www.rollcage-game.com/

TRANZMIT DEMOI I SCREENSAVERI

Pre kratkog vremena aktiviran je jedan vrlo interesantan sajt koji se trudi da vrtoglavom brzinom izbacuje 3D ubrzane screensavere i demoe. Pa, ako imate dobar kompjuter i grafičku i hoćete da vam se nešto masno vrti po monitoru pravac http://tranzmit.demonews.com

FREESPACE 3 – TO MI RECI :)

Momci iz Volitiona su zvanično "priznali" da će biti trećeg dela igre. Trenutno rade na drugim naslovima kao što su Summoner i D4 tako da za sada nemaju vremena za nastavak serijala, ali obećavaju da će sa radom na "Slobodnom Svemiru" početi početkom 2001 godine. Takodje kažu da će razviti totalno novi engine. Ostaje nam da čekamo...

OBI WAN INFO

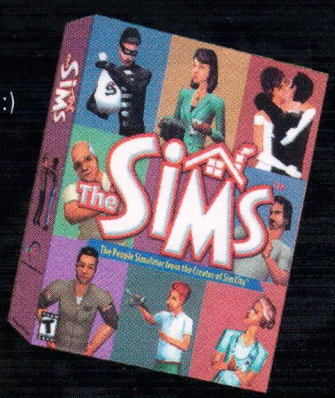
Naravno da vam je ime ovog čoveka poznato (Nekakvi "Ratovi zvezda" ili tako nešto slično? :)) Pošto se sprema igra koja nosi njegovo ime možda bi bilo dobro da krenete sa razgledanjem nekoliko screenshotova.
http://www.gzone.de/news/newsdisplay.cfm?id=3207

SUPER MARIO QUAKE

Zar ne bi bilo zanimljivo privatiti se Rocket Launchera i jednostavno zbrisati kreature iz SuperMaria 64? Overite add-on koji će vaš omiljeni Quake3 model transportovati u nedužni i magični Super Mario 64 svet gde ga niko ne očekuje...
http://mastercui.free.fr/Mario%20Arena.zip

THE SIMS UPUTSTVO

Ljudi su se i u belome svetu i kod nas baš zaludeli ovom igrom :) Evo uputstva za što kvalitetnije igranje. Pored toga što sadrži savete i trikove, poseduje i listu varanja...
http://www.gamespot.com/guides/sims_gg/



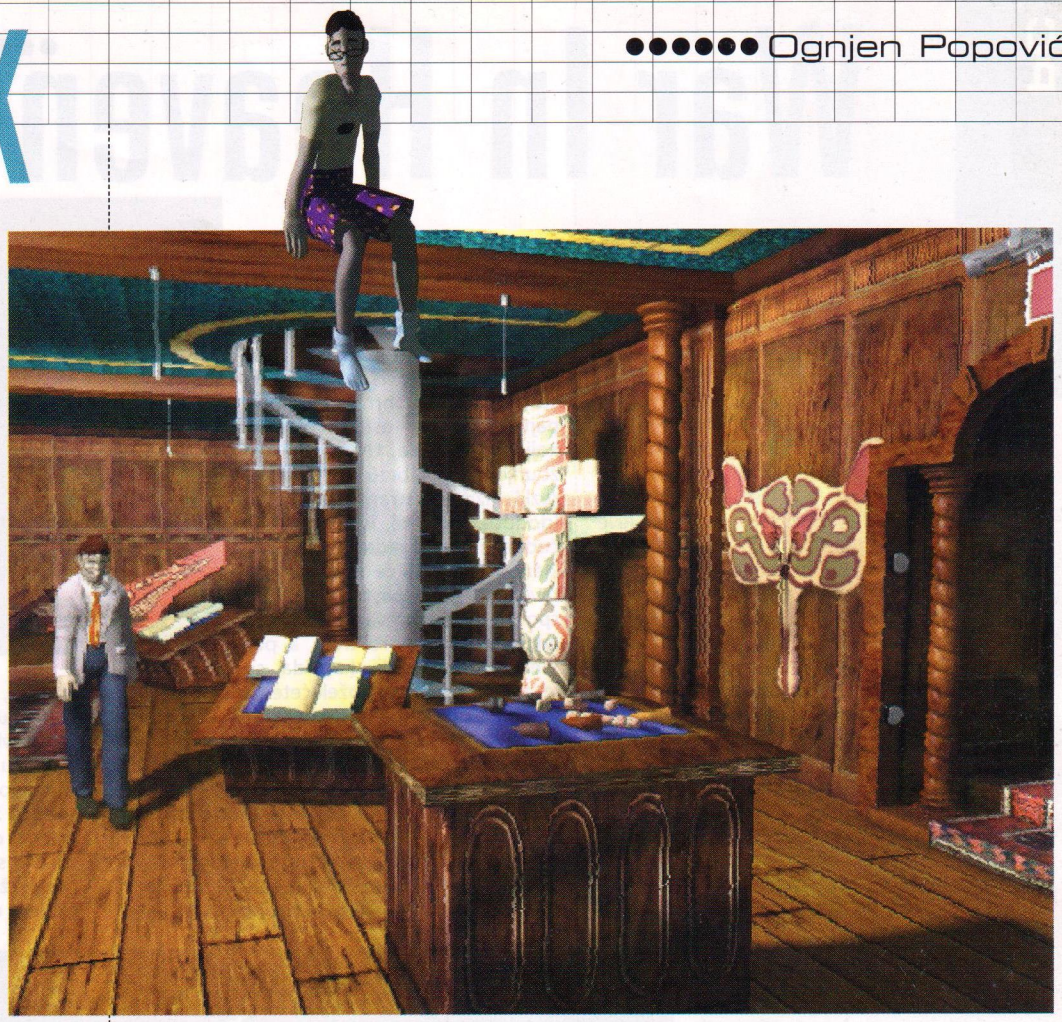
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES PATCH

Pojavila se nova zakrpa za Electronic Arts-ovu "Potrebu za Brzinom". Nosi oznaku 4.43 i pored ispravljenih bagova donosi poboljšan AI. Naćićete je npr. ovde:
http://www.3dfiles.com/patches/needforspeedhighstakes.shtml

www.exxtreme3d.co.yu

Y2K

●●●●●● Ognjen Popović



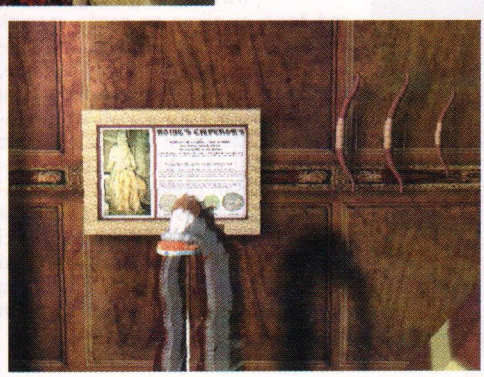
Tek što smo se oporavili od novogodišnjeg slavlja, dobijamo karte od turističkih agencija Rune-Craft i Interplay, koje učestvuju u organizaciji jednog dalekog puta u prošlost, pod radnim nazivom Y2K. Iako se za ovu skraćenicu instinktivno vezuje problem 2000. (millenium bug, buba, kako vam drago), u ovoj igri to nije slučaj. Doduše, prisutan je problem, ali ne onaj na koji ste pomislili.

Kako se približava poslednji milenijumski otkucaj časovnika, vi ulazite u kožu maleroznog Bustera (kako se zove, nije ni čudo što je baksuz), sa namerom da ovu noć provedete u društvu svoje devojke Candice. Tu počinju problemi, jer će se Busterova odluka da se ovako važno zbivanje odigra u eksperimentalnom modelu ultrakomforne vile sa potpuno kompjuterizovanom opremom ubrzo pokazati pogrešnom. Zašto pogrešnom? Nažalost, moderni AI poseduje razvijeni smisao za humor, tako da se noć pretvara u borbu protiv pomahnitalih sistema koji će pažljivo motriti na svaki vaš korak i neumorno se truditi da vam zagorčaju život. Hm... stiče se utisak da je igra malo zakasnila na naše prostore, no šta je tu je.

A to što je tu se zove tipična "ja sam idiot i ne mogu mnogo da razmišljam" avantura, sa pogađate kakvim sistemom rada. Ipak, niste pogodili u potpunosti; dok je kontrola mišem zaista svedena na svega dva klika, problemi koji se javljaju u toku igranja neće biti toliko prosti za rešavanje. Pazite, postoji čak i inventar koji se dobija na taster Space, ali sa slabom upotrebnom funkcijom. Tako procedura izvođenja akcija glasi: klik mišem kada isti promeni oblik, zatim najčešće biranje opcije *examine*, i na kraju smorno slušanje opisa predmeta. Možda je svrstavanje ovakvog interfejsa u mane i previše subjektivno, ali stoji da ovakav princip pruža minimalne mogućnosti delovanja i učestvovanja igrača, koje bi uspavalo čak i slona nakljukanog spidovima. Nažalost, trend point&click avantura, u koje spada i **Y2K**, nezadrživo se razvija u kompjuterskoj industriji. Javne pohvale idu časnim izuzecima kao što je **Larry 7**, zato što u sebi sadrži širok spektar mogućnosti i samim tim razvija maštu igrača, a avanture vodi malo ambicioznijim putem. Arkadne avanture su priča za sebe i ne potpadaju pod ovu kritiku.

Prvi pogled na sobicu u kojoj počinjete nesvakidašnju avanturu izgleda sasvim pristojno, može se reći i lepo. Sve lokacije su dobro opremljene objektima, fenomenalno renderovane i zaista ostvaruju impresiju jedne vile sa elementima hi-tech opreme. Mesta na koja možete prošetati našeg junaka su unapred definisana, s tim što se prelaskom na drugu tačku omogućuje interakcija sa novim objektima. Pomalo nezgrapno, ali navićićete se. Desni taster miša se koristi za rotiranje kamere, čime se dobija pristup skrivenijim predmetima. Kamera je vezana za jednu tačku, i okreće se oko svojih osa. Zanimljivo je kada kameru okrenete naopačke, jer se time dobija potpuno drugačiji utisak o lokaciji (inače potpuno beskorisno). U toku kretanja, Buster izvodi prilično realne pokrete, ali se dolaskom na željeno mesto zaustavlja u nekom međupoložaju, i na taj način više nalikuje brojnim eksponatima u jednoj od soba gorostasne vile nego na smušenog kompjuterskog junaka. Ako se zaglavite, pročačkajte malo po PDA kompjuterčiću, vašem nerazdvojnom pratiocu od very prvog koraka u igri (poziva se pritiskom na taster Space, a u okviru njega se nalazi i inventar).

Dalja sudbina ove igre će zavisiti od nekoliko faktora: koliko će tema zainteresovati publiku, koliko publika voli da igra avanture, i koliko je spremna da se liši sume novca koja odgovara količini od 2 CDa. Dakle, nije joj predodređen neki uspeh.



igromer

Nesvakidašnja ideja +
Suviše melanholično −

69%

Žanr: Avantura
2 CD

Minimum: P200MHz, 16Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	77
zvuk	71
muzika	70
igrivost	68
atmosfera	64

War In Heaven

●●●●●● Ognjen Popović

Prekrstite se, izgovorite reči Svetog trojstva, a potom amin.

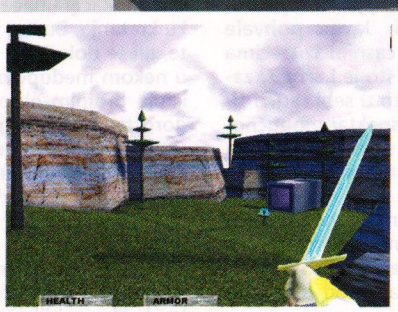
Pošto ste obavili ceremoniju usled religioznog sadržaja igre, dohvatite staru prašnjavu Bibliju, po preporuci Doreovu zbog prelepih slika, i proučite reč Gospodnju.

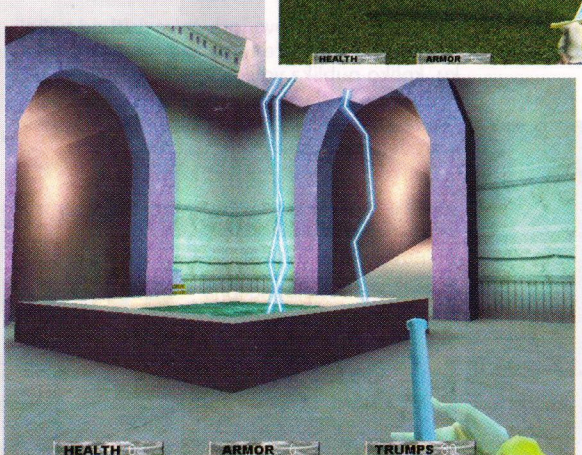
War in Heaven je atipična avanturica sa slabim primesama FPS-a (pogotovo na slabijim konfiguracijama) i pogledom iz prvog lica. Vi preuzimate ulogu anđela ili demona, s tim što je pri izboru lika demon dobio prednost leve strane ekrana. Pogađamo da to može biti razlog zbog koga se izvesni lik molio duž celog toka stvaranja igre (kako saznajemo iz .txt fajla). No, obzirom na to da je u kreditima posebnu zahvalnicu dobio Isus Hrist, naš Gospod i Spasilac, ne smemo posumnjati u čvrstinu vere odgovornih za ovu igru. Hugo dolazi iz... hm... Igra dolazi iz softverske kuće *Eternal Warriors*, sa ciljem da pruži biblijski zasnovanu zabavu svim hrišćanima, ali i da nevernicima pokaže kako je spiritualna literatura veoma značajna i realna tema.

Svi koji barem jednom godišnje posećuju crkvu (preispitajte se u vezi ispunjavanja duhovnih obaveza) biće osvešćivani od šoka svetom vodicom, budući da ste u mogućnosti biranja demona (tačnije, Palog anđela). Ali, zar Bog nije dao svakoj osobi pravo na slobodan izbor, bilo da ga služi ili ne? U drugom slučaju, Satanin sluga tj. igrač (dobro sve dok nije Seventh Son), uplešće se u poruku ovog ostvarenja: tamna, iliti zla strana, uprkos svojim čarima, na kraju dovodi do potpune destrukcije. Dobro vs. Zlo, koju ćete stranu odabrati? Pazite, nemojte da vas zavaravaju dve male kreature, jedna sa oreolom a jedna sa trozupcem, koje međusobno razmenjuju šamare na vašim ramenima i šapuću vam svakakve perverzije čas na levo, čas na desno uvo.

Izabrali ste dobru stranu? Odlično! Stavite krst oko vrata i započnite sa izvršavanjem zadataka. Primetićete da se grafika poboljšala, i da sve malo podseća na **Hexen II**. Travica oko vas, fontana, još da su ovce tu i milina. No, zadovoljićete se parom neprijateljski raspoloženih crvenolikih đavolčića, čiji AI ne prelazi par bajtova. Loše, predvidivo kretanje, kome prethodi lobotomič-

na ukočenost do igračevog ulaska u prostoriju, zaslužuje strašnu kritiku, mnogo strašniju od one za izgled monstruma, kome se mogu zameriti samo dve stvari: dizajn i raznovrsnost. Izabrali ste zlu stranu? Obrnite krst, opipajte rogove, i osetite plamen koji gori u vama. U početku ste zbunjeni, ali ubrzo (ne)uviđate razliku između strana. Isti engine (doduše, logično), isti protivnici, čudna grafika i jadan AI, od paklenog plamena će napraviti žeravicu, a vas spasti pogubnog spontanog sagorevanja. Pošto se energija jako sporo troši, a pomenuti neprijatelji kao da se igraju ćorave bake, poželećete da izgubite život (drugi, a gde onda?). Ne očekujte novu animaciju, niti nastavak snimljene pozicije. Ona važi *samo* za početak nivoa. Dakle, igra se na sve ili ništa. Dalje neprijatnosti ispoljavaju se u velikoj količini bagova. Neshvatljivo je kako u toku igre ne radi definisanje tastera, a nisu za zanemariti ni pojave poput ekspresnog izletanja u *Windows* sa porukicom "illegal operation". Ni ne pomišljajte da u video setinzima postoji neki





način promene rezolucije. Imate *Notepad*, .ini fajl, pa na posao. Prelamanje poligona nije često ali je prisutno, dok su modeli likova standardno loši. Oružja ukupno ima petanestak, kao što su mač, kandža, praćka i koplje, dok su neka u vidu magija (*Fireball*, *Lighting*). I pored toga, u njima se oseća manjak originalnosti i egzotičnosti. Obe strane tokom misija ispunjavaju zadatke, čime sakupljaju delove oklopa. Oni su bazirani na suprotnosti strana tako da od vas zavisi da li ćete učiti o veri ili Izdaji, o ljubavi ili ubistvu. Iako za uspešan prelazak igre nije potrebno ispuniti svaki zadatak, to je veoma poželjno učiniti, jer napasnici postaju sve žilaviji, a bez oklopa su vam šanse za preživljavanje iste kao da ste progutali redakcijski kroasan od čokolade.

No, nije sve tako crno. Igra poseduje veliku količinu inspirativnih detalja. Prva stvar koja oduševljava nateraće vas da se odlučite za odlazak u Raj (kroz prozor, prečicom), jer ako se na onom svetu sluša tako dobra muzika, sve patnje života vredi istrpeti bar dva puta (napomena: ovo nemojte pokušavati ako živite ispod petog sprata, postoje realne šanse da kako-tako preživite, a to nije cilj). Uglavnom, ako posedujete dobre zvučnike i nagluve komšije, odvrnite do daske i, verujte mi, od silnog nadahnuća će vam izrasti krila. U nedostatku zvučnika možete popiti i jedan Red Bull (a bogami i još ponešto) ali to više nije to. Iako ima samo pet audio trackova, vredi iznajmiti CD radi slušanja (barem druge kompozicije). Kada ugledate fenomenalnu arhitekturu pojedinih nivoa, ostaćete bez daha. Ivice terena ispod kojih kidišu oblaci, i leteća ostrva koja se gube u daljini, ne mogu se opisati. Iz vas će jednostavno kuljati sila nekog neobičnog zadovoljstva i strahopoštovanja prema neobičnom, svetom mestu. Uopšte, dizajn nivoa je jako čudan i zanimljiv, sa obiljem različitih lokacija, lepim teksturama i nestandardnim okruženjem. Najviše sličnosti se može uočiti kod FRP-ova **Might & Magic 6** i **7**, mada je i to relativno poređenje.

Mislim da je ovih par detalja sasvim dovoljno da se barem na kratko stavite u ulogu (ne)svetog ratnika, i ne zvao se ja Vladimir, zainteresujete za ovu igru (uostalom, i ne zovem se tako. U pitanju je naš cenjeni Urednik, čiju ste sliku mogli videti u 14. broju "The Gamera", na 44. strani, tačno iznad svojeručnog potpisa :))))). Oni malobrojni koji su se zaista zainteresovali i nabavili ovo ostvarenje, mogu se tokom godine nadati knjizi sa sličnom tematikom, čiji je autor upravo jedan od kreatora igre. Oh, bože...(bez uvrede).

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Dizajn nivoa +
Bug-ovi −

68%

Žanr: Avantura

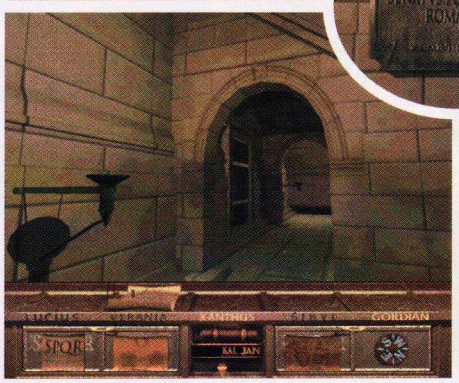
1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	59
zvuk	70
muzika	79
igrivost	68
atmosfera	67

SPQR

●●●●● Zoran Škobić



SPQR, *Senatus Populusque Romanus* (senat i rimski narod) je zvanični naziv Rimske republike i ispisivan je na svim javnim zgradama a bogami i na oznakama svih vojnih jedinica. Već samim imenom ova igra asocira na strategiju, borbe i osvajanja ali da malo izmenimo Molderovu izreku - "Istina je jako, jako daleko". **SPQR** je klasična point&click avantura koja vas stavlja u ulogu Šerloka Holmsa u starom Rimu (Šerlokus Holmsus?). Vaš stari prijatelj i pronalazač Kornelijus je otkrio izvesnog Kalamitusa, zlobnog i opakog tipa sa enormnom željom da uništi Rimsku imperiju i stvori "novu, bolju i humaniju" državu. Međutim, i sam postaje žrtva dotičnog zloće a vama kao svom šegrtu ostavlja u amanet svoju laboratoriju i poruku tipa "gde ja stadoh ti produži". Do sada je priča koliko-toliko uverljiva ali ubrzo otkrivate da svog učitelja komotno možete proglasiti za najvećeg naučnika svetske istorije.

Naime, čičica je izumeo *Navitor*, pomalo čudnu spravu koja služi kao "mentalno ogledalo za projekcije duha i ličnosti". Uz pomoć ove mašine slobodno švrljate po sokacima Rima, skupljate predmete i koristite je kao neku verziju teleporta, ubrzivača vremena i personalnog računara. Iako radi na principu magijske energije, što je mnogo, mnogo je. Cornelius je suzio krug zaverenika na pet likova od kojih je svaki dovoljno moćan a bogami i voljan da ostvari totalni raspad sistema. Pomoću Navitora možete pročitati dnevnik svakog od njih, pri čemu osim njihovih malih tajni saznajete dosta o običajima i načinu života u Rimu. Dakle imamo Lukijusa, mladog plemića iz nekada bogate i moćne senatorske porodice koji vas upoznaje sa vojnim, političkim i državnim uređenjem države kao i svojim mnogobrojnim neuspelim karijerama. Vestalka Veranija je na prvi pogled sušta dobrota ali posle trideset godina služenja boginji Vesti oseća gađenje prema raznim delima i nedelima rodne joj države. Naravno, iz njenog dnevnika saznajete sve o bogovima, praznicima i hramovima. Ksantus, sada bogati i uticajni biznismen, možda od svih ima najviše razloga da uništi imperiju jer je rimska vojska spalila njegovo rodno selo. Upoznaje vas sa filozofijom, novcem i sistemom mera. Sibil je misteriozna proročica iz južne Sirije i kao takva ima podosta da kaže o vizijama, ritualima i sektama. Gordian je čuveni arhitekta zadužen za forum, konstrukcije i mape. Simpatičan tip, mada možda previše sklon perfekciji...

I dok se po Rimu dešavaju razni zločini, svetogrđa i pojavljuju čudna znamenja, vaš zadatak je da jurite na razna mesta i nejčešće rešavanjem logičkih zagonetki skupljate dokaze i postepeno otkrijete identitet Kalamitusa. Možda najbitniji izvor informacija je dnevno izdanje tabloida SPQR na koji je vaš Navitus naravno pretplaćen, i mada je list ultra-režimski nastrojen pažljivim čitanjem saznajete mnogo toga. Jako bitno je i upoznavanje kalendara i datuma verskih i svetovnih praznika jer se većina hramova i drugih bitnih zgrada otvara samo za vreme određenih svečanosti i proslava. Već pomenuti dnevnici vam pružaju sve bitne informacije o različitim ustanovama, događajima a pomažu i pri rešavanju ponekad komplikovanih zagonetki. Čisto sumnjam da neko od nas zna kojim redom treba postaviti segmente stuba za jedan obični hram (čast izuzecima) ali konsultovanje Gordionovog dnevnika znatno olakšava zadatak (znači prvo dorski pa jonski pa kompleksni pa...). Ipak, obilje i potrebnih i nepotrebnih informacija vremenom počinje da zamara i umanjuje igrivost. Cela igra je nekako bledunjava i jako slabe atmosfere. Rim je, iako lepo nacrtan, sablasno pust, što isključuje bilo kakvu konverzaciju sa drugim likovima. Kretanje je dosta čudno, možete se okretati po stranama sveta a često jednim korak unapred prelazite ogromna rastojanja. Sve lokacije se prikazuju preko media playera te vaš PC neprestano brlja po CD-u što uz neadekvatnu ali zaista gromoglasnu muziku jako brzo iznervira. Može se reći da je **SPQR** dosta zasterele koncepcije i da će u ovoj igri zaista uživati samo okoreli avanturisti. Možda je njena najbolja strana mnoštvo interesantnih informacija o uređenju starog Rima i životu u njemu.

igromer

Istorijski podaci +

Statičnost −

Žanr: Avantura

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII233MHz, 64 Mb RAM

45 %

grafika	55
zvuk	32
muzika	44
igrivost	61
atmosfera	43

KIPEC

konzole i dodatna oprema
preko 600 naslova za SONY PlayStation
PC igre, programi i enciklopedije
pitajte za VP cene!

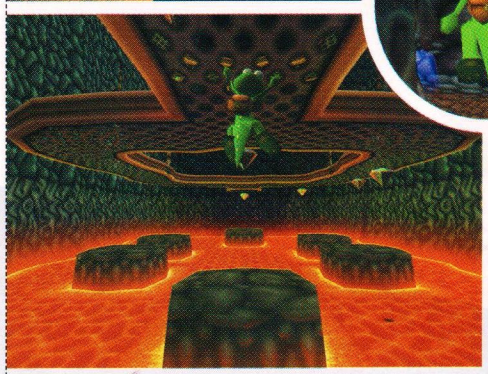
Zmaj Jovina 38, Beograd
tel. 011 / 620-412 064 / 12-12-076

PC

PlayStation

Petar Nogo

CROC 2



tako se polako privodio kraju 19. broj The Gamera. Kada vam dva dana pre predavanja časopisa u štampu stigne dvadesetak novih igara, od kojih se 18 može opisati jednom rečju - krševi, onda treba da vam bude drago što ste dobili da opišete dečiju platformicu pod nazivom Croc 2. **Ruku na srce** Croc 2 **uopšte nije loša igra, šta više, u ne toliko jakoj konkurenciji 3D platformi sa katasrofalnim upravljanjem (Rayman 2, Earthworm Jim 3D), Croc bi možda zauzeo i prvo mesto, ali dosta zaključaka za početak teksta, mora nešto da ostane i za kraj.**

OK, prvo da razjasnimo jednu stvar, Croc nije žaba, nije ni gušter, a definitivno nije dinosaurus. Croc je krokodil (kao što mu i samo ime kaže) koga su pronašli dobroćudni Goboi koji žive u svojim malim Gobo kućicama na Gobo ostrvima u Gobo svetu. Croca je odgojio Rufus, kralj, pogađate, Goboa, a on je zauzvrat odbranio kraljevstvo od zlog čarobnjaka Barona Dantea. To se sve, naravno, desilo u prvom delu, a sada Croc kreće u potragu za svojim identitetom, odnosno roditeljima.

Prva primetna razlika u odnosu na prvi deo je promena sistema nivoa, pa u Crocu 2 više ne prelazite linearne nivoe, već je sitem urađen u stilu Crash Bandicoota, sa jednim glavnim prostorom iz koga se pristupa ostalim podnivoima. Ovo nije jedina sličnost sa velikim Sony PlayStation hitom, jer čitava igra neodoljivo podseća na Crasha. Očigledno je da su se programeri Argonaut Softwarea svojski potrudili da sve dobre osobine superheroja iz Lisčjeg Potoka prenesu na PC računare. Sada bi ih mi mogli nazvati prljavim i pokvarenim plagijatorima, ali nećemo to uraditi pošto su momci svojski uradili posao.

Kao što rekoh, Croc 2 je klasična 3D platforma namenjena deci nižeg i srednjeg uzrasta, ali ako ta deca nemaju iskustva sa ovim žanrom vrlo lako bi se moglo desiti da dobiju par sedih vlasi. Upravljenje je za nijansu lakše od Raymana 2 i Earthworm Jima 3D, ali i dalje ostaje najlabaviji deo igre. Samo kontrolisanje Croca možda i ne bi bilo toliko teško da nije iritirajućih rotacija kamere koje često rezultiraju padom sa veoma visoke litice u veoma vruću lavu. Očigledno je da je ovo boljka koja generalno muči sve 3D platforme na PC računarima, jedino rešenje je kupovina gamepada, a predloge možete naći u hardverskom delu časopisa.

Pošto prebrodite početne probleme sa upravljanjem možete početi sa prelaženjem velikog broja grafički raznolikih nivoa. Na svakom nivou morate izvršiti neku misiju, pa ćete sem oslobađanja Goboa (jesam li pomenuo da se Baron Dante na volšeban Način reikarnirao?) učestvovati u trci motornih čamaca i voziti rudarske vozićе. U toku igre, naravno, skupljate razne dijamante, kao i srca koja vam povećavaju energiju, a specijalna pomagala (gume za velike skokove, Gobo igračkice na navijanje) možete pazariti kod lokalnog dilera čiji se šopovi mogu naći na svakom glavnom nivou (cene su izražene u bodovima).

Iako grafika zaslužuje sve pohvale, zvuk je daleko ispod očekivanog nivoa. Zvučni efekti su urađeni standardno dok je digitalizovani govor katastrofalan i sastoji se od veoma uznemiravajućih krikova, a da biste saznali šta je pisac hteo da kaže morate čitati titl koji prolazi veoma sporo i opako smara. Muzika je zlatna sredina, ne može se reći ni da je dobra ni da je loša, ali definitivno ne igra bitnu ulogu u igri. Zaključak: slobodno pustite omiljenu mp3 playlistu a u opcijama ubijte zvuk jer ćete poželeti da ubijete pokojeg Goboa, pomenutog lokalnog dilera, urednika časopisa...

Pre nego što pristupimo filozofskom zaključku treba istaći da je sistem snimanja pozicija prilično loš, ne samo što imate samo jedno memorijsko mesto za svakog igrača već poziciju možete snimiti samo u glavnom nivou, a neki podnivoi umeju da budu jako dugi i preterano teški (oh ne, preskočio sam 132 provalije, ubio 53 negativca, oslobodio četiri od pet Goboa i sad sve iz početka, ESC, QUIT GAME, YES, EJECT, jel treba nekom pola CD-a?).

Croc 2 je jako lepa platforma. Ipak, ostaje žal za starim dobrim jednostanim a komplikovanim 2D platformama - Aladine vrati se, sve ti je oprošteno! Ako imate dobru grafičku kartu, živce deblje od ovog broja Gamera i smisla za 3D platforme, Croc 2 je igra za vas.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Liči na Crasha... +

...ali ne zvuči −

Žanr: 3D platforma

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

	81 %
grafika	90
zvuk	62
muzika	73
igrivost	83
atmosfera	90

ZA BELEŠKE

3S comp

SERVIS MONITORA i PC & CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA : CD · HDD · DISKETE
NEVEROVATNI IZBOR PESAMA U MP3 FORMATU

POSETITE NAS NA WWW.3S.CO.YU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13

design Silvano

Ranko Trifković

Pokémon

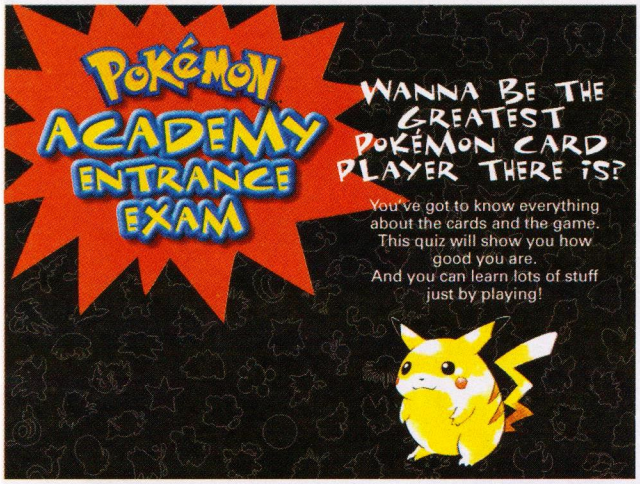
Svetsko ludilo zvano Pokémon **počelo je još na Game Boyu. Cilj igre je bio da lutajući svetom sakupite sva mala slatka mangolika čudovišta i postanete Poké-Master. Poseban izazov predstavljala je činjenica da je svaki kertridž posedovao i jedinstven set malih nakaza. Da bi postali pravi Master, morali ste da vaša čudovišta "ukrstite" u duelu sa vašim prijateljima i pokušate da preotmete čudovištanca jedinstvena za njihov kertridž. Jednostavnost i ljupkost igre koja je privlačila dečake i devojčice i stare i mlade ubrzo je eksplodirala u svetsku maniju za Pocket Monsterima. Kada je prava na** Pokémon **otkupio** *Wizards of the Coast*, **najveći svetski izdavač igračkih kartica (Collectable Card Games), ludilo zvano** Pokémon **dostiglo je neviđene razmere. Naravno, vremenom svet Pokémona zarazio je i Internet. Čak i sajtovi kao što su Yahoo imaju u svom zaglavlju link za igranje i razmenu Pokémona. Stvar je definitivno "zakucana" kada je osnovana Svetska Pokémon Federacija sa zvaničnim turnirima i ligama.**

Slatke male poké-živuljke vezane su za jedan od pet elemenata. Tako postoje vodeni, travnati, eletrični, borbeni i psionički pokémoni. Svaki od pokémona poseduje izdržljivost koja se meri HP-ovima (hit points), posebnu vrstu napada (power), karakterističnu slabost (weakness) ili otpornost (resistance) u odnosu na određenu vrstu elemenata. Neki od pokémona mogu i da se razviju u tzv. napredne (advanced) forme. Novi oblici donose više HP-a i dodatne, jače napade.

U svakom špilu pored pokémona posedujete i ograničen broj energy kartica koje morate dodeliti svakom pokémonu da bi mogao da se bori. Trainer kartice su nešto kao džokeri, omogućavaju vam da uradite neke stvari koje inače nisu dozvoljene u igri. Cilj igre je nokautirati tri protivnička pokémona pre nego što on nokautira tri vaša. Pobednik igre ima pravo da uzme jednu karticu od protivnika.

Iako deluje kompleksno, igra je veoma jednostavna i mogu je igrati i najmladji. Za one kojima osnovna pravila nisu dovoljan izazov, postoje i još naprednija (advanced) pravila i napredni pokémoni. Sve ipak ostaje u okvirima proste, ali veoma zarazne igre. Šarene kartice, ljupki crteži malih nestašniih pokémona, igranje na internetu, sakupljanje i razmena, mogućnost afirmacije u nekoj od mnogobrojnih arena i liga, šta zapadni čovek da požeili više od ovakve jednostavne zabave!

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



igromer

Mnogo slatko

Reklamni paket

Žanr: Arkada

1 CD

Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM

88 %

grafika	87
zvuk	89
muzika	80
igrivost	92
atmosfera	90

The GaMeR TV emisija

SPEED DEMONS

●●●●●● Mihailo Rakić

Od filma "Mad Max" pojavilo se mnogo neuspešnih kopija, kako na celuloidu, tako i na kompjuterskom mediju. Igre se uglavnom svode na obradu nekog segmenta iz filma i obično su to vožnje (Power Slide je za sada jedini uspeo da se malo uzdigne iznad konkurencije). Došli smo do još jednog pokušaja - Speed Demons.

Koncept i ideja igre su zasnovani na Power Slideu, te se i ne može očekivati baš puno zabave. Igra nema nikakvu radnju, pa se sve svodi na "sklapanje" (biranje) školjke, točkova i motora (odnosno, nečega što podseća na auto) i na trku koja i nije previše zanimljiva. Dok budete vozili kroz tri početne staze (pustinja, blato i sneg) udaraćete u krave (koje će leteti kao lopte), skijaše (verovatno od gume), i razvaljivati ograde. Možda jedina novina koju igra donosi je da prava putanja ne postoji, što znači da se ne morate pridržavati puta, što i neće biti problem kada vaša skalamerija od dve-tri šipke i table lima dostiže brzinu do 700 km/h (!). Teren i vremenski uslovi nemaju nikakvu ulogu, tako da se po blatu i snegu krećete potpuno isto. Atmosfera i okruženje su lepo zamišljeni ali ne tako dobro preneti u igru, pa se tako tokom dužeg igranja stiče osećaj nedovršenosti, što kod Power Slidea nije bio slučaj.

Oštećenja su svedena na otkidanje točkova (koji očigledno nemaju namenu, jer bolid ide i bez njih), i paljenje motora (koje takođe nema efekta). Grafika je dobra, doduše sa malo detalja i pomalo kockasta, boje su lepo usklađene (za razliku od Killer Loopa), a modeli vozila su dosta verno preneseni. Fizika je za ovakve igre od velikog značaja, ali eto, desilo se da su programeri zaboravili na nju, tako da ćete najveći deo "vožnje" provesti u praveći manevre u vazduhu, što će se nekome možda i svideti. Što se tiče zvuka koji je više-manje neupadljiv, kad se bolje oslušne čuje se samo jednolično brujanje, ali ono što će vas terati da ga isključite je neurotično urlanje vozača pri skoku, koje se stalno ponavlja: "JUHUUUUU!!!". Multiplayer je podržan (Internet, IPX, split screen) i zanimljiv je samo na kratko, jer se igrači ne mogu gurati sa staze već samo međusobno odbijati.

Igra u globalu nije loša, i da je makar samo malo dorađena, da je zvuk poboljšan, da su udarci u skijaše pri brzini od 600 - 700 km/h propraćeni odgovarajućim efektom, ova igra bi stvarno imala potencijala da bude hit.Ovako, ako niste ljubitelj vožnji, ovu igru zaobiđite u širokom krugu jer ćete biti duboko razočarani.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

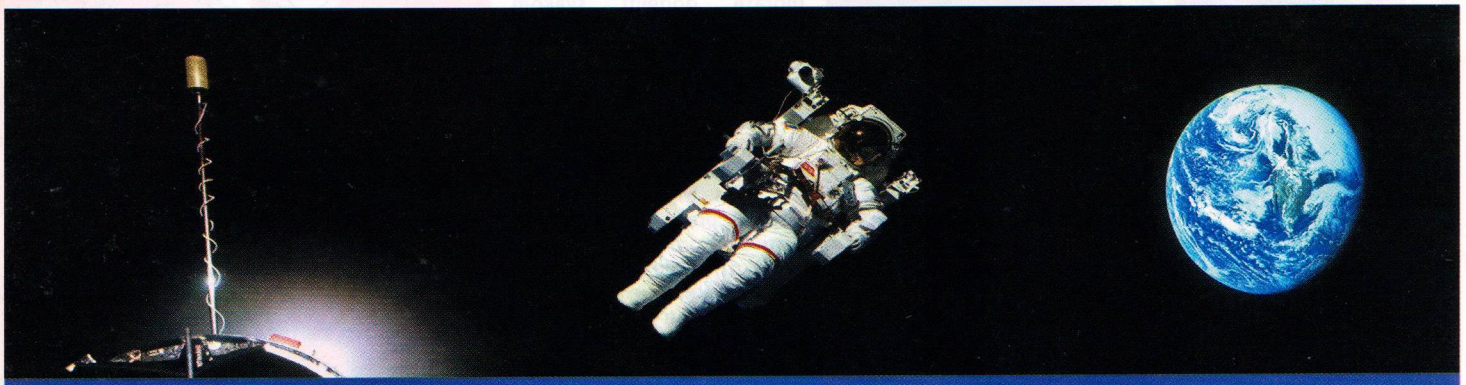
igromer

Brzina, grafika +
Zvuk, fizika −

73 %

Žanr: Arkadna vožnja
1 CD
Minimum: P166Hz, 32Mb RAM, 3D Kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	85
zvuk	55
muzika	00
igrivost	75
atmosfera	75



Vaš prvi korak sa nama ka virtuelnom svetu!

56K, ISDN, V90 ready
5MB Web prostora na disku
Porodični Mail
Web Mail

Web Hosting
Web Design

Server Housing
Poprečne Veze

I još mnogo, mnogo toga ...

SCnet
Milentija Popovića 9
11000 Beograd
Tel/fax. (011) 311-56-84, 311-45-02

E-mail: office@net.yu

www.net.yu

Tiberian Sun: FireStorm

Nikola Dmitrović

Mart mesec će, između ostalog, ostati zapamćen i po iznenadnom i neočekivanom snegu (koji je doduše jako kratko trajao), ali i po pravoj oluji diskova sa dodatnim misijama. Na našu sreću, to su bili mission CD-ovi za popularne, i pre svega kvalitetne igre Total Annihilition, Tomb Raider...), a ne recimo: Deer Avenger Strikes Again, ili A.D 2044: The Hidden Files. I baš dok je bio u toku jedan od onih kratkih smornih snegova sa početka teksta, do nas je stigla, ne obična, već vatrena oluja - Firestorm. Iza ovog, više nego zvučnog podnaslova, krije se zvaničan dodatak za strategiju koja se čekala godinama, a igrala mesecima, ali i za strategiju kojoj zvezde nikako nisu bile naklonjene, kako bi od nje eventualno napravile takav hit, da nadmaši prethodne delove (Command&Conquer, Red Alert). Govorimo o igri Tiberian Sun (TS).

Sada bi neko rekao: "E, tako se to radi". I zaista, *Westwood* je pokazao kako se odrađuje pravi mission CD. Nisam ni sumnjao da će biti novih kampanja (po jedna za GDI i NOD), nisam sumnjao ni da su tu nove jedinice, a uopšte nisam ni sumnjao u to da ću između misija još jednom gledati filmske sekvence, sve sa glumcima iz originala. Firestorm zauzima jedan disk, što je više nego skromno (iako je dodatni).

Verovatno svi fanatici sada nestrpljivo da čuju koje su nove jedinice u odnosu na TS. Brotherhood of the NOD (moji favoriti) je obogaćen sa izuzetno korisnom jedinicom Reaper Cyborg. Njihova mala cena i brza izgradnja, uz neviđenu opasnost kada se nađu u grupi na terenu ih čini pravim pojačanjem (u zimskom prelaznom roku:). Ako još kažem da izbacuju mreže na pešadiju, kao i da raketama gađaju leteće jedinice, bićete sigurni da je NOD napravio pravi potez dovođenjem ovih simpatičnih Cyborga. Nije ni GDI sedeo skrštenih ruku i nogu. Zvezda prelaznog roka kod njih je Juggernaut. Spori su u slabo oklopljeni, ali kada zapucaju tresu se obližnje planine. Najbolje ih zamislite kao neku vrstu telohranitelja, tj. potrošne jedinice koje su majstori za pružanje podrške nekim snažnijim, recimo Titanima. Idemo dalje. U NOD je stigao i Mobile Stealth Generator, dok je GDI-ov odgovor na to bio Mobile EMP Generator. A sada, najslađi deo. Obe strane su dobile istu jedinicu - Limpet Drones. Ovi mali đavolčići su sjajne scout jedinice, ali i više od toga. Kada zakopate jednu od njih, ona se "cloakuje" (postaje nevidljiva za radare), a zatim se kači za vozila koje prođu pored, i omogućava da vidite sve što vidi i dotično vozilo. Da li shvatate kako ovo može biti zanimljivo u multiplayeru (Ali kako znaš da ja imam 18 građevina, 26 pešadije, 11 Titana...?). Kada smo već kod multiplayera, ubačene su i nove mape za mrežno igranje.

Što se tiče priče, ona se nastavlja tamo gde se u TS završila. Znači nastavlja se borba između GDI i NOD, ili šta je već ostalo od njih nakon pokolja koji smo proživeli u TS-u. Kao što sam već napomenuo, tu su animacije pred misije, koje uopšte ne zaostaju za originalnim. One će vas odmah na startu uvesti u nastavak priče.

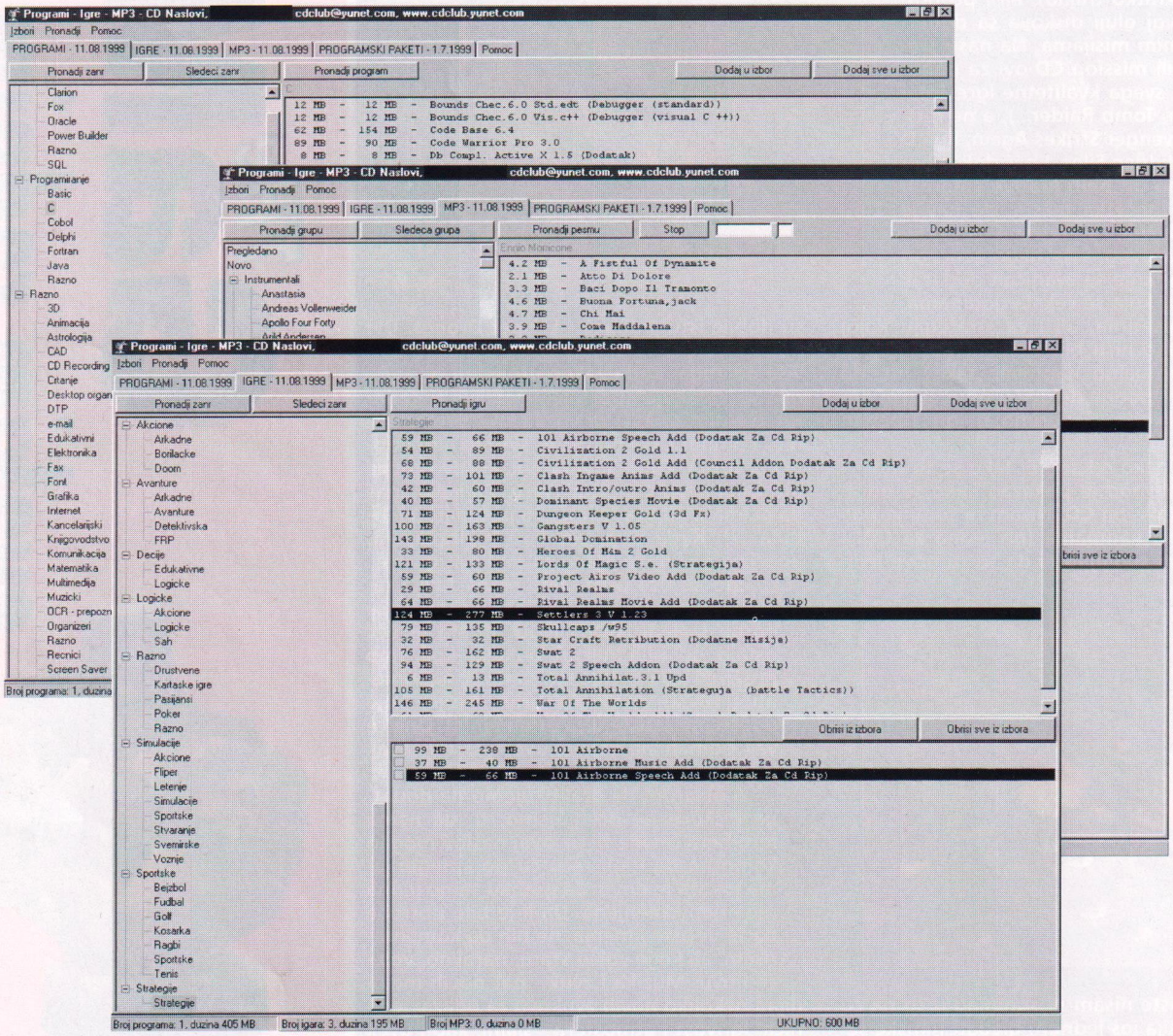
S obzirom da praktikujemo da dodatne diskove ne ocenjujemo, tj. da nema igromera (mada bi uz ovaj naslov mogao komotno da ide), reću ću po kategorijama još šta je novo. Za grafiku samo jedna reč - nepromenjena. Da li je bilo potrebe da se uopšte i menja, ne bih da komentarišem, ali ko je voleo staru, naravno, voleće i ovu. Muzika i zvuk - par novih melodija i nekoliko novih zvukova za odaziv jedinica. Igrivost i atmosfera - sjajni, kao i uvek kroz čitav serijal, i kroz sve dodatke do sada. Nema šta, ovo je bilo pravo vreme za izbacivanje jednog ovakvog diska sa dodatnim misijama. Ne samo da nas vatrena oluja zagreje u prohladnim danima, već da se igrači vrate dobroj proverenoj strategiji. Pa, ako smo svojevremeno za Tiberian Sun rekli "Kasno Marko na Kosovo stiže", sada, nakon Firestorma, možemo samo reći: "Al ubi i on pokojeg Turčina".

THe GaMeR
Svakim radnim danom

Snimamo samo po vašem izboru.

Programe, Igre, MP3

Sve na jednom mestu, sve iz jednog kataloga, velika ponuda, lako biranje...
Naš zvučni katalog na CD–u omogućava preslušavanje pesama tj. jedini "prirodan" način za biranje onoga što volite da slušate (>55.000 numera u trajanju od 20 sekundi na jednom CD–u)



Imamo sve od softvera (programi i igre) i veliki izbor Mp3. Osim velikog izbora po čemu se razlikujemo od drugih? Za istu cenu na jedan CD mogu da se mešaju programi, igre i Mp3. To znači da možete uzeti 1–2 programa koji vam trebaju a ostalo popuniti sa 10 sati muzike. Kod nas jednim klikom mišem birate da li će program ili igra biti spakovana ili raspakovana na CD–u. Katalog računa tačno u bajt zauzeće prostora na CD–u i uvek znate koliko neki program ili igra zauzima kada bi se snimili zapakovani a koliko kada bi se snimili raspakovani na CD–u što omogućava maksimalno popunjavanje CD–a. Svi programi, igre i Mp3 su razvrstani u "srodne" grupe što čini katalog veoma preglednim. Naš zvučni katalog na CD–u (popularni Zvučko) omogućava da čujete deo od svake pesme iz kataloga. Iedino sa Zvučkom možete biti sigurni da je to baš ono što želite kao i da pronađete ono što vam se sviđa ali ne znate ni ko to izvodi ni kako se zove. Zvučni katalog na CD–u se dobija gratis za naručena dva ili više CD–ova a ako ga želite a uzeli ste samo jedan CD po izboru doplaćuje se samo cena medija. Beograđani mogu kupiti zvučni katalog u knjižarama Mikro Knjige u centru grada (Tržni centar Sremska I sprat, lokal 3, u prolazu između Zelenog venca i Terazija na prvom spratu, od 09 – 20) i na Banovom Brdu (Požeška 81a)
Dok ovo čitate u toku je rasprodaja stotinak gotovih kompilacija Mp3 kao i manji broj sa programima i igrama. Cena ja samo (trenutno) 69 dinara po CD–u. Obratite nam se da vam pošaljemo sadržaj CD–ova (broj CD–ova je ograničen).

Naručivanje preko Interneta, sve što je potrebno je da nam pošaljete vaš izbor na naš e–mail (može i na disketi ili direktno modemom). Posetite naš sajt, tamo ćete pronaći sve što vas interesuje...

Odlične pogodnosti i popusti za veće količine, nudimo kompletno rešenje "klub u ruke" sa CD–ovima i potrebnim programima za automatizaciju posla oko snimanja Mp3 kompilacija po izboru (katalog i program za automatsko skupljanje fajlova sa CD–ova i održavanje baze). Obratite nam se za detalje.

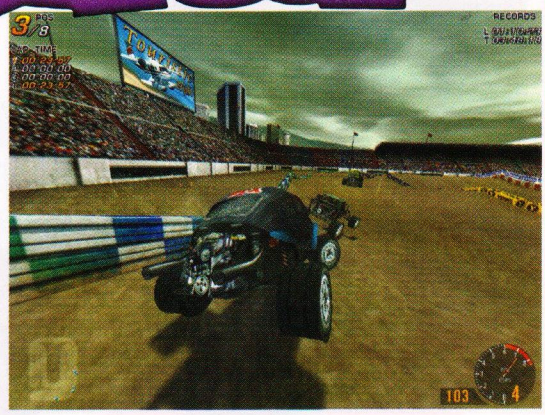
Katalozi se redovno proširuju a ako imate nešto što mi nemamo u katalogu, obratite nam se radi dogovora oko razmene i sl... interesuje nas sve što nemamo. Sa nama se možete sve dogovoriti.

022-670-276 cdclub@yunet.com www.cdclub.yunet.com

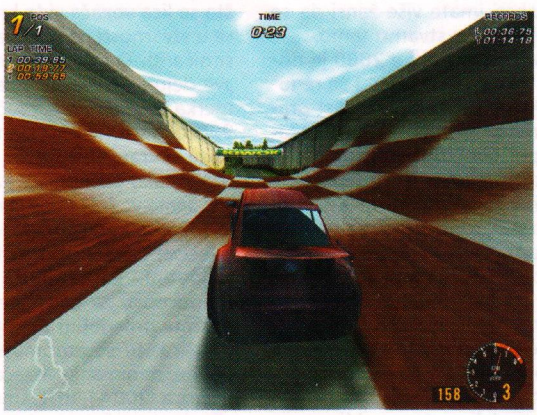
Vladimir Dimitrijević

Beetle CRAZY CUP

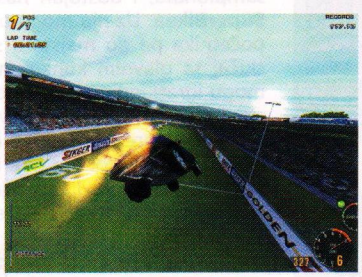
Ahhh ... uvek zanimljive bubice. VW Beetle (ili srpski - folcvagen "Buba") je vozilo koje se proizvodilo od 1938-1978. godine (a proizvodi se i dalje u Brazilu). Buba na neki način uvek podseća na doba "dece cveća" i ulice Beograda po kojima se još uvek voze ova besmrtna kola. Sada, na početku 2000. godine, *XPiral* i *Infogrames* su rešili da ožive "Bubu" na vašim monitorima.



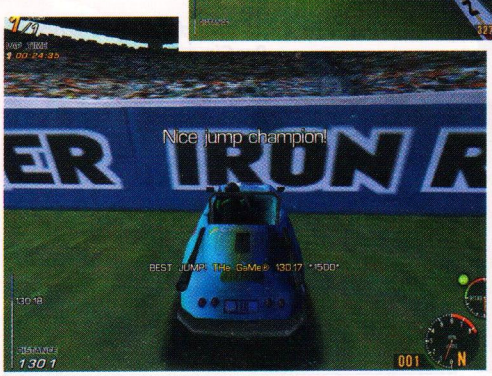
Posle uvodnog introa lošeg kvaliteta, posvećenog (a čemu drugom do) VW vozilima, naći ćete se pred lepo i jednostavno dizajniranim menijem iz koga ćete moći da izaberete sve što se može i očekivati od jedne simulacije vožnje. Zanimljive su opcije za Multiplayer u *splitscreenu* i naravno za same trke u *Quick race*, *Championship* i *Beetle challenge* modovima. Quick Race mod je tu da bi ste saznali koje vrste takmičenja postoje. Tu su: *Jump* (skok u dalj), *Cross* (vožnja po ukrštenoj stazi), *Speed* (vožnja po kružnoj stazi), *Buggy* (vožnja po kružnoj stazi za delom na plaži) i *Monster* (vožnja monster-folcika sa preprekama). Nakon vežbanja pojedinih disciplina možete probati Championship, mada je daleko najinteresantniji Beetle challenge mod, u kome ćete se takmičiti za prvo mesto u četiri kategorije. Nakon pobeda u određenim disciplinama dobijaćete Bonus trke kojej služe za čistu, nepatvorenu zabavu. Nakom osvojenih prvih mesta u svim disciplinama u sve četiri kategorije imaćete pristup WBC turniru a tu ćete videti šta se dešava kada osvojite sva prva mesta u svim disciplinama ...



Igra se ni u kom slučaju ne oslanja na revolucionarni 3D engine koji će izvući maksimum iz vaše grafičke kartice. Jednostavno, izgledaja jako pristojno. Uostalom, grafika i nije njen glavni adut. Muzika je u disko-rock fazonu sedamdesetih i uopšte nije loša, kako sama po sebi tako i ulozi "atmosferopodizača". Zvukovi su sasvim pristojni ali ne bi falilo da ih ima malo više.



Igrivost i atmosfera su aduti koje ova igra koristi u nameri da se što duže zadrži na vašim hard diskovima. Lakoća upravljanja, možda malo nerealna, utiče na dinamičnost igre dok je atmosfera najbolja osobina ove igre. Staze su sasvim korektno dizajnirane, a izbor vozila je više nego dovoljan. I tu dolazimo do jednog simpatičnog detalja: AI vaših kompjuterskih protivnika (ili po srpski protivničko kefalo). Kompjuterski vozači definitivno ne voze po savršenim putanjama. Takođe vam ne dozvoljavaju da ih lako preteknete. Guraće se, graditi prostor, kočiti kad najmanje očekujete a radiće i sve slične gadosti ne bi li vas omeli da stignete prvi. Pri svemu tome vi ćete voziti svoj model VW-a sa pogonom na zadnjoj osovini (na šta ćete morati da se naviknete), kočiti, udarati o prepreke i najčešće proklinjati konja za volanom vozila ispred vas što vas je gurnuo na tu stenčugu, čujeg tvorca zajedno sa širom mu pripadajućom familijom šaljete bog zna gde.



Stavljeno na gomilu, sve ovo čini jednu sasvim OK simulaciju vožnje koja se bavi "Bubom" i ostalim VW modelima. Da li će ova igra doživeti besmrtnu sudbinu automobila pokazaće vreme, a na vama je da se u svakom slučaju dobro zabavite kako u solo varijanti tako i u multiplayeru.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Skokovi "vade" igru +

– Nema deformacije vozila

83 %

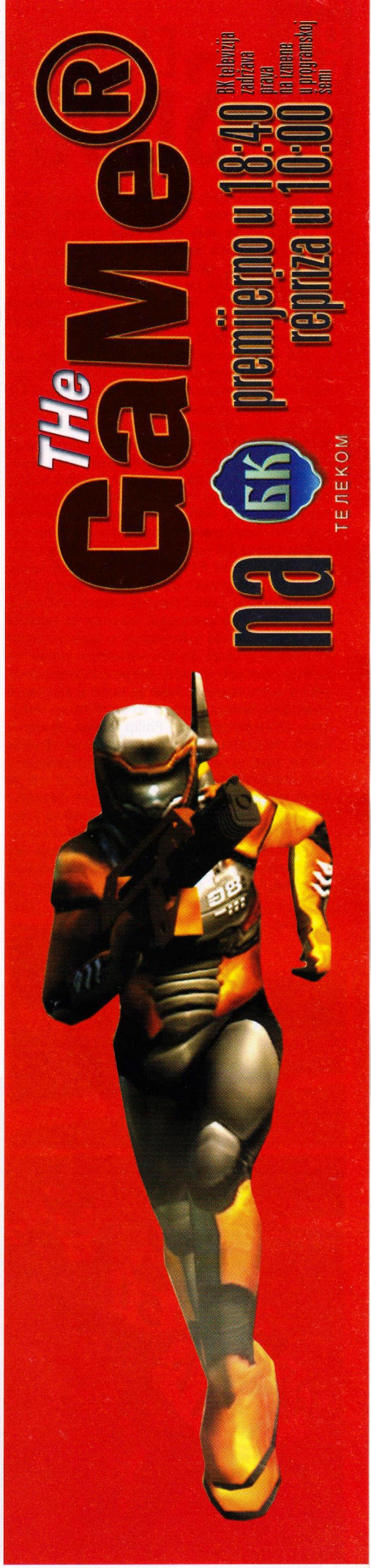
Žanr: Simulacija vožnje

1 CD

Minimum: PII300MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

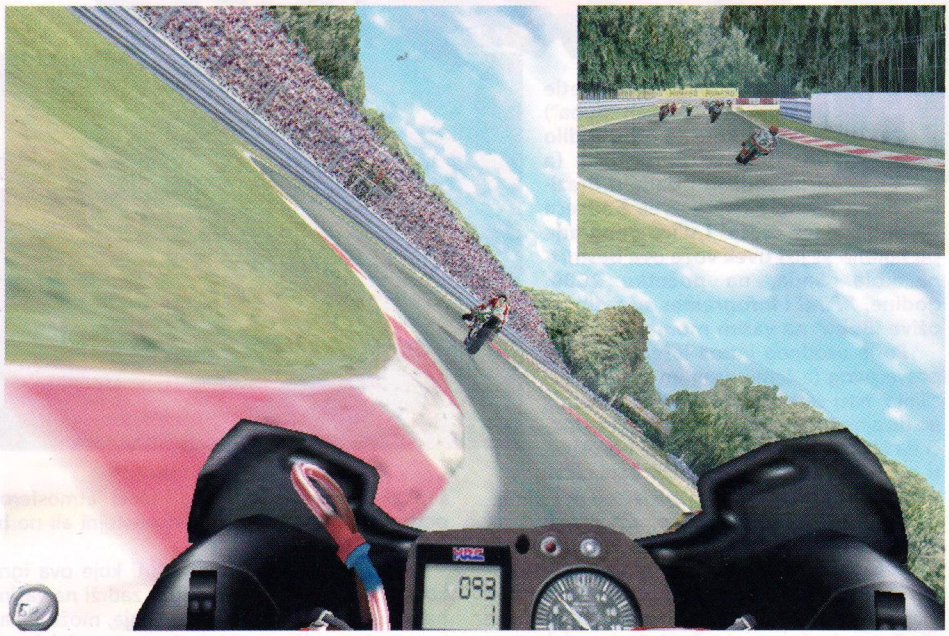
grafika	83
zvuk	75
muzika	80
igrivost	85
atmosfera	87



EA Sports SuperBike 2000

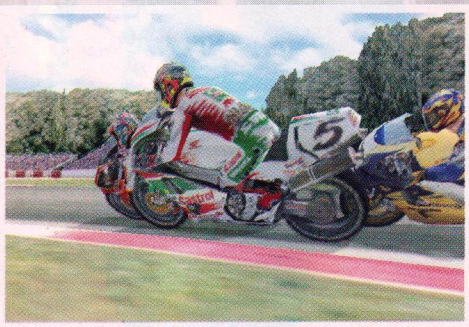
●●●●●● Miloš Stamenković

Electronic Arts i *EA Sports* nastavljaju svoju izdavačku politiku. Tako posle svih FIFA, NBA Live i drugih naslova na red za redizajniranje u 2000. godini je došao SuperBike, igra čija se prva verzija pojavila na leto '99. Taman malo da se psihički povratimo posle, najblaže rečeno, očajnih moto-simulacija iz prošlog broja.



EA Sports se pridržavao protokola, tako da vas na startu igre očekuje lep, klasičan džingl-intro koji bi trebalo malo da podigne adrenalin u krvi i pripremi vas za samu vožnju. Kada odgledate (ili prekinete) intro, dočekaće vas tri standardne opcije: brzi start trke, pojedinačna trka ili za početak kompletne Superbike sezone. Pored ovih, na raspolaganju je puno dodatnih opcija koje se tiču podešavanja kontrola, nivoa grafičkih detalja, izbora tima, vozača, staze itd. Kao i uvek, na polju otkupa prava na realna imena *EA* nije škrtario, tako da se u igri nalaze svi vozači i timovi koji treba da su tu. Dakle, svetski prvak Carl "Foggy" Fogarty, Dariano Romboni, Colin Edwards i ostali. U igri postoji mala baza podataka, tako da tu možete saznati najvažnije informacije o svakom vozaču, motoru i stazi. Sa tim virtuelnim verzijama svetski poznatih vozača, snage možete odmeriti na svim stazama koje se voze u stvarnom Superbike šampionatu, a to su: Monza, Albacete, Doniginton Park, Philip Island, Kyalami, Sugo, Hockenham, Assen, A1 Ring, Brands Hatch, Laguna Seca, Misano i Nirburgring. Sve te staze su verno prenesene, tako da je sve na svom mestu a ne kao kod nekih igara. Posebno mi se dopalo to što se na mapama staza nalaze pravi nazivi svake krivine, a dok vozite u vrhu ekrana vam se ispisuje naziv krivine koja dolazi sledeća. U kombinaciji sa dobro urađenim stazama, to doprinosi realizmu i atmosferi, jer kad vozite npr. čuvenu Monzu i piše vam da prolazite kroz legendarne krivine kao što su Lesmo ili Varijanta Askari imate više žansi da se uživite i da pomislite da ste stvarno tamo.

Sa tehničke strane, **SuperBike 2000** je dosta dobro urađen, tako da je u skladu sa renomeom koju ima EA Sports. Kompleksnost grafike i nivo detalja možete prilagoditi svom računaru, tako je **SuperBike 2000** igriv na većini danas standardih kofiguracija. Teksture su lepe i kvalitetne, naročito kada stavite maksimalni kvalitet istih. Svi standardni efekti su tu, kao *lens-flare* i slično, tako da je kompletan grafički utisak veoma pozitivan. 3D modeli vozača i motora su solidno urađeni. Jedino malo smeta slabiji izgled motora (najviše pri *chase* kameri), tako da nekako više liče na zujalice od 250cc a ne na zverine od po 700, 800 pa i više kubnih santimetara kao npr. Aprilia i Ducati koji imaju 996cc. Zbog toga modeli motora u *Microproseovom* **GP500** izgledaju bolje, veće i opasnije, iako su svi motori u tom šampionatu snage 500cc. Vozači su pristojno animirani, tako da recimo kod kontakta u trci mašu rukama i izgovaraju neke reči u znak negodovanja. Lepo je što se lica vozača vide kroz vizire kaciga, mada se u stvarnosti ne vide baš tako ali nećemo sad sitničariti. O zvuku se nema šta posebno reći, sve deluje pristojno, a jedina (već pozata) zamerka je da to ne zvuči baš kao mašina od 996cc. Naravno, podržani su EAX i A3D sistemi pozicioniranja 3D zvuka, tako da ćete dodatno uživati ako posedujete kartu koja ih podržava.



Sama vožnja i fizički modeli generalno imaju arkadni karakter što je i za očekivati od *EA Sportsa*, tako se dosta teže pada sa motora. Međutim, zahvaljujući širokom dijapazonu mogućnosti za podešavanje nivoa težine, igru možete prilagoditi svojoj trenutnoj veštini. Od olakšica, tu su automatsko kočenje, menjanje brzina, naginjanje vozača, veća zaustavna moć kočnica (200%) itd. Nameštanjem svih ovih opcija, igru možete pretvoriti iz čiste arkadne vožnje u dosta realnu i tešku simulaciju. Ako još uključite i mogućnost kvarova i oštećenja motora, pune padove, loše startove i diskvalifikacije - eto dobre zabave za sve fanatike simulacije.

Ovo je jedna dobra simulacija Superbike šampionata, i dostojan nastavak prethodnog **SuperBikea**. Uz nju mogu uživati svi igrači, od početnika pa do majstora simulacija, što nije slučaj sa glavnim konkurentom - **GP500** koji mogu igrati jedino simulation eksperti. Glavna stavka za izbor između ove dve igre je koji šampionat preferirate: FIA ili SuperBike. Ipak, najbolje je da probate obe igre i da se odlučite, a naravno, pravi zaljubljenici moto simulacija bi u svojoj kolekciji trebalo da poseduju oba naslova.

CD smo dobili ljubaznošću PreCiz-a 011/422-545

igromer

Realne staze +

Audio komponenta −

76 %

Žanr: Simulacija moto trka

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	88
zvuk	65
muzika	33
igrivost	90
atmosfera	90

CD KLUB
GL SOFT
BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU
Mi štedimo VAŠE VREME
Izbor za 15 min!
NAJNOVIJI HITOVI DOMAĆE, NARODNE, KLASIČNE, FILMSKE, STRANE MUZIKE... PO IZBORU ZA 15 MIN, GOTOVI KOMPLETI
MP3
ORIGINALNI PREDNJI I ZADNJI KOLOR OMOT
NAJNOVIJE IGRE, KONZOLE, DZOJSTICI, PAL KONVERTORI...
SONY
IGRE, PROGRAMI, ENCIKLOPEDIJE, FILMOVI, MULTIMEDIJA...
PC
NA VERBATIM DISKOVIMA
ORIGINALNI PREDNJI I ZADNJI KOLOR OMOT
SVI DISKOVI SE PRODAJU SA LAGERA - BEZ ČEKANJA!!!
IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDWARE

NOX

●●●●●● Ognjen Popović

Konačno, ljudi iz *Westwood Studiosa* su se setili da naprave igru koja neće biti real-time strategija, i time postigli pun pogodak. Ovog puta, na tržište je izbačena jedna akciona, može se reći i FRP avantura u stilu starog, dobrog Diabla, sa više nego dovoljno različitih detalja da se ne nazove plagijatom.

Posle relativno dugotrajne i mukotrpne instalacije (maximum 300 MB) uz koju možete videti i nekoliko fenomenalnih crteža, intro će vas uputiti u krajnji kliše koji glavna priča nudi, što nimalo ne utiče na smanjenje atmosfere u bilo kom pogledu. Izvesni Džek, zajedno sa televizorom, biva transportovan iz svog u magični svet *Nox* u kome treba da sačuva živu glavu i uništi zlu čarobnicu po imenu Hecubah, koja je sve to i zakuvala (filmofili će možda primetiti i glas glumice Džoane Kasidi, koja je Hecubah dala glas. Glumila je u "Bladerunneru").

Džek, koji inače i ne mora da se zove baš Džek, može da postane Warrior, Wizard, ili ono sto je najinteresantnije, Conjurer. Kao Warrior, sa najvećom snagom ali i bez sposobnosti za magiju, on može zgrabiti mač, natući na sebe svaku vrstu tenkovskog oklopa, i mlatiti stvorenja bez mnogo muke. Kao Mage, fizički najslabiji, ali po pitanju magije najjači, on će sa daljine efektno pržiti svoje neprijatelje, dok će kao Conjurer prizivati i charmovati stvorenja. Najzanimljiviji je, po svemu sudeći, Conjurer. On će nestandardnim magijama castovati *Charm creature* spell, i - eto čudesa, grizli će preći na njegovu stranu, impovi će za njega dati svoj život, dok će se on natenane 'laditi sa strane. Toliko što se tiče kreacije lika, koja definitivno nije u stilu pravih FRP-ova (a to u ovom slučaju nije mana!). Selekcija klase je jedino sa čime ćete se susretati, pored detalja kao što su boja odeće, kose i slično. Vašeg lika definiše jedino njegov inventar, dok su osobine praktično nevažne.

Igra u suštini nema ono što odlikuje svaki FRP dostojan te kategorije, ali to i ne mora da bude minus. Sastoji se iz beskonačnih questova tipa "Donesi mi papuče, a ja ću ti dati gomilu spellova i EXP-a" i slično. Međutim, ono što Nox razlikuje čak i od Baldur's Gatea je to što se EXP dobija ne samo na borbu i pobeđene neprijatelje; ukoliko otkrijete neki tajni prolaz, takođe ćete biti nagrađeni. Pohvalna je i činjenica da što više puta ubijete jedan te isti tip stvorenja, dobijaćete sve manje i manje EXP-a. To je u suštini dobro sa Role Play tačke gledišta, ali recimo da ste se tokom igre naklali na stotine i stotine zombija, i nije fazon da ne dobijete pet EXP ako pobijete još njih dvadeset koji vas opkoljavaju.

Tok priče zavisi od odabira klase, u čemu se i sastoji nelinearnost ove linearne igre - priča teče drugačije za svaku klasu, ali svaka klasa za sebe ima linearnu priču, tj. potrebno je obaviti iste questove da bi se nastavilo dalje. Srećom, ako igrate sa, na primer, Wizardom, kao nagradu za dobro obavljen quest nećete dobiti Two-handed Sword Holy Avenger koji jedan wizard

ne može da koristi, već nešto što odgovara izabranoj klasi.

Stvorenja u igri su krajnje raznovrsna; u početku su tu mali dosadni urchini, dok će kasnije dolaziti i vukovi, pauci, impovi, a potom i fire knightovi, beholderi i zombiji sa kojima nema šale; sve se u suštini vrti oko Hecubah i njenih necromancera. Urchini su mali i jadni i gađaju vas kamenjem, dok impovi vladaju i nekim spell-casting osobinama, tako da je taktika u borbi različita za svakog pojedinačno (u prevodu, uzmite Conjurera, charmujte nekoliko impova i pustite da oni gađaju neprijatelja za vas). Borba je prosta i svodi se na udarce oružjem i reloading luko-

va u slučaju Warriora, dok kod Maga i Conjurera borba predstavlja castovanje spellova i trčanje do obližnjih mana kristala. Energija se obnavlja uz pomoć hrane, a mana, tj, spell poeni, stajanjem pokraj pomenutih mana kristala koji su jako lepo urađeni, sa blještavom svetlošću koja se gasi kad se napunite. I jedno i drugo se na lakši i efikasniji način može obnoviti uz pomoć različitih napitaka. Mana kristala, hvala bogu, ima na sve strane, tako da spellcasting nije problem kao u Diablu (barem u početku igre), u kome je spell poene trebalo čuvati kao najveće blago. Interesantno je i to što je svejedno da li ćete pojesti nešto u lokalnoj kafani ili smazati hranu u vučjoj jazbini.

Na početku igre postoji neka vrsta *tutoriala* u okviru igre, baziranog na raznim znakovima na putu koji početniku govore šta i kako se radi. To je jako dobro jer na lak način uvodi u jednostavan i efikasan korisnički interfejs, po čemu igra može postati nadaleko poznata. U toku vaše avanture ćete polako sticati nove sposobnosti i učiti kako da ih koristite. Nailazićete na krajnje klasične, ali neizbežne burić koje možete razbijati, u njima nalazeći i "od popa uši". Naravno, tu su i eksplodirajući burići kojih se treba kloniti, mada je vatru uvek moguće ugasiti guranjem bureta sa vodom do zapaljenog mesta i njegovog razbijanja.

Pogled u igri je izometrijski, i ne može se odbaciti paralela sa Diablom, ne samo zbog toga, već i zbog igre u celini: u pitanju je najstandardniji akcioni FRP (a može se reći i arkadna avantura). Međutim, svaka optužba po tom pitanju je neosnovana, s obzirom da je igra pravljena i pre nego što je Diablo izašao (!). U svakom pogledu obiluje humorom, bilo u animacijama, bilo usred igre, što je svakako veliki plus. Interfejs je originalan, sa kursorom koji ostavlja neku vrstu magičnog traga za sobom (moćno). Grafika je veoma lepa i šarena, a opet ne pretrpana, iako se ne koristi neki 3D engine sa poznatim svetlosnim efektima. Dovoljni su prizori koji nastaju osvetljavanjem ribnjaka svetlom iz susedne kolibe i posmatranjem ribica koje plivaju tamo-amo uz njihanje obližnjih žbunića pod blagim naletom vetra. Uz sve to ide i fina pozadinska muzika, koje, na žalost, ima malo. Kontrola lika je jednostavna i nije potrebno mnogo da se njome ovlada; postoji "pametni" kursor, dok se vaš lik kreće pomoću desnog dugmeta miša koga treba usmeriti u željenom pravcu (zanimljivost: što je miš dalje od lika, to će se ovaj brže kretati). Ono što je u igri najoriginalnije je vidno polje vašeg junaka. On vidi sve što može da vidi i u stvarnosti. Ako se nalazi iza nakog zida, moraće da izađe na čistinu da bi video ostatak, tj. vidljivost biva smanjena ukoliko u vidnom polju ima smetnji. Ono što ne može da se vidi ostaje mračno, tako da ova pojava omogućava divne zasede,u kojima, naravno, stradate vi. Za razliku od drugih igara, ovde nema nevidljive barijere koja će vas sprečiti da upadnete u lavu ili slične gluposti, mada ipak ne možete poginuti padom sa ivice ambisa.

Očekivani zaključak glasi da igru definitivno vredi igrati. Ljubitelji Diabla će biti prijatno iznenađeni, dok će pravim FRP-ovcima Nox poslužiti kao užina pre jednog mnogo većeg zalogaja koji očekujemo: Baldur's Gate 2 i Icewind Dale.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Inovativnost +

Slab uticaj osobina −

Žanr: RPG

2 CD

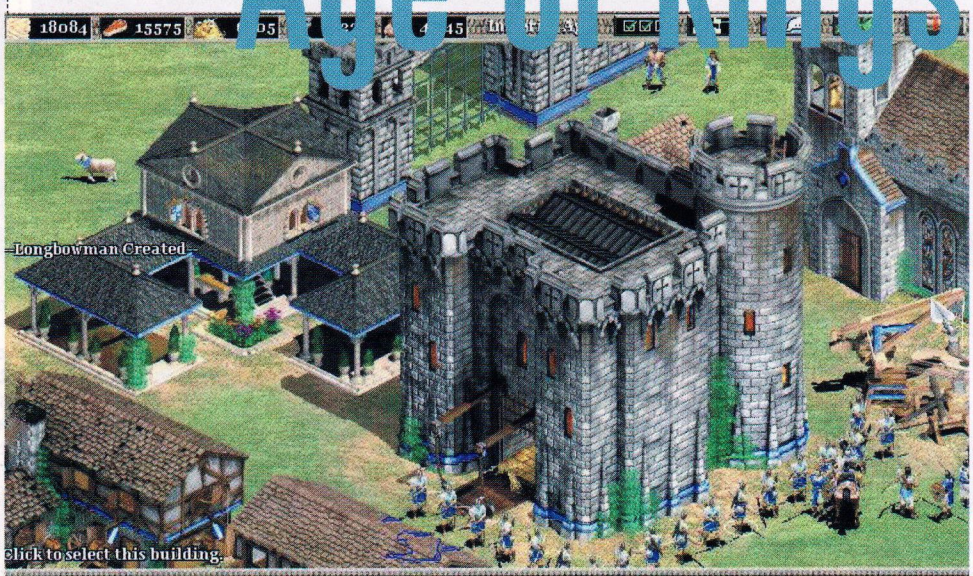
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

	89 %
grafika	90
zvuk	81
muzika	83
igrivost	93
atmosfera	91

Age Of Empires 2: Age of Kings

●●●●● Nikola Dmitrović

Kao što mu sam podnaslov kaže, Age Of Empires 2 **je trenutni kralj među real-time strategijama. Znam da se svi vi pitate, kako to da jednog kralja predstavljamo tek sada. Možda bi odgovor trebalo da glasi: "Zar kralja zaista treba posebno predstaviti?" Ipak, recimo to da smo pre više meseci, kada je igra izašla, preskočili njen opis iz više razloga. Najjači od svih je taj što smo imali opis igrive alfa verzije na dve strane u 10. broju "The Gamera". Igra je izašla krajem prošle godine, a sada je mart 2000. U međuvremenu, svih tih meseci, kruna je čvrsto stajala, i** Age Of Kings **je suvereno vladao strateškim morima, nadajući se da će se njegov opis ipak naći u nekom od narednih brojeva "Gamera". Ispostavilo se da je ovo pravi čas za tako nešto.**



Koliko god je prvi **AOE** bio dobar, toliko je njegov nastavak bolji i savršeniji. Najbitnije je napomenuti da su svi bagovi iz alfa verzije ispravljeni. Znači, nema više brodova koji plove po kopnu (iako su bili jako slatki) i ostalih nedostataka. Grafika, zvuk, istorijska pozadina, doterane kampanje, brdo novih jedinica, građevina, sve moguće civilizacije koje su nešto značile u "mračnom" periodu istorije (Britanci, Francuzi, Vizantinci, Kinezi, Mongoli, Persijanci, Turci...) - sve je tu, i zato je *Microsoft*, bez obzira na sve, od svih primio samo iskrene reči hvale i divljenja. Jer ako bi se za nekog reklo da eksploatiše stare sopstvene ideje, onda bi prst bio usmeren na *Microsoft*. Ipak, što se tiče ove igre, ljudi su odradili pošten posao, i zato je prst usmeren na miša, oči na monitor, a srce svih stratega u ovaj biser.

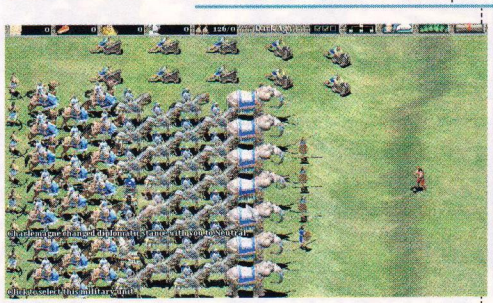
Odakle početi? To je bio najveći problem sa kojim su se svi "pisci" sigurno susreli prilikom opisa **Kingsa**. Meni je nekako najlepše sa novim pričama koje će se provlačiti kroz kampanje. Pa sedi, viteže, opusti se u skromnim odajama ovog zamka, posluži se najboljim vinom u čitavom kraljevstvu, i poslušaj ih. Prva nas vodi u planinske krajeve na severu Britanije. U stilu pravih brdskih ratnika, na čelu sa Vilijemom "Hrabro srce" Volisom, Škoti pokušavaju da odbrane zemlju od nadmoćnijih Britanaca. Sledeća priča govori o maratonskom ratu između Francuza i Engleza. Kada je sve izgledalo bezizlazno za francusku armiju, pojavljuje se lepa, crvenokosa, kratko ošišana, izazovna seljančica - Mila Jovović, koju su prozvali Jovanka Orleanka. Lagano sa tim vinom, ima još toga da ispričam. Sledeća legenda govori o opakom vođi tevtonskih vitezova - Barbarosi (nagradno pitanje: kako je poginuo?). Tu su i priče sa Dalekog istoka, o neustrašivom mongolskom strahu i trepetu - Džingis Kanu. I na kraju, poslednja priča govori o svetim krstaškim ratovima u Jerusalimu, o Saladinu, koji nastoji da odbrani zemlju od napada evropskih vitezova.

Eh, kada smo se lepo upoznali sa pozadinom, možemo preći na ostale sitnice koje strategiju znače. Interfejs i sistem napredovanja, unapređivanje u novo doba (dark, feudal, castle i imperial age), skupljanje hrane, drva, kamenja, zlata, pravljenje i vođenje grada i vojske, i te mnoge druge standardne stvari, su vam poznate od ranije. Sve je to sada ulepšano, i ulepšano, i opet ulepšano. Ako su u prvom delu, seljančice zabušavale, tj. nisu radile ništa (ko zna gde su bile i šta su radile), sada su došle da pomažu svojim seljacima u mnogim poslovima. Ja, iskreno, nisam imao srca da ih šaljem da seku stabla, ili da rovare po rudnicima, ali da selo, tj. igra izgleda lepše sa njima - o tome nema razgovora. Građevine sada mnogo finije izgledaju, i dosta su veće u odnosu na one iz originala (neke, poput velelepnih zamkova, zauzimaju veliki deo ekrana). Idemo na vojsku. Kaskanje konja najzad izgleda stvarno, a ne kao da ga neko gura na silu. Prirodne animacije objekata su na svakom koraku - let ptica, scene pribavljanja sirovina, prizori u borbi... Svaki narod ima svoju zasebnu jedinicu vojske. Na primer, jedino Britanci imaju longbowmene, strelce koji imaju ogroman domet, i koji su mnogo ubitačniji od običnih strelaca drugih rasa (postavite pravu reku strelaca oko zamka ograđenog zidinama, pa ga ni Aleksandar Makedonski, Hanibal i Džingis Kan zajedno ne bi osvojili). Znači, svaka nacija ima svoje vrline, ali i slabosti koje treba iskoristiti. Primera radi, mogu slobodno da kažem da je igranje sa različitim narodima totalno drugi osećaj, baš kao što je kada igrate **Diablo** sa drugom klasom lika. Neke stvari su ipak i ostale apsolutno iste, a najbitnije je da se tu pomene diplomatija.

Dođosmo i do multiplayera. E, tu već neće svako uživati, već samo probrani ratnici. Svako ko voli strpljivu izgradnju grada, lagano slaganje vojske, ali i velike opsade zamkova, velike neizvesne bitke, će sebe pronaći u ovoj igri (u suprotnom, **Tiberian Sun** je pravi izbor za dinamičnije igranje). Šlag na tortu, tj. kruna na glavu, je editor scenarija, tj. editor kampanja. A sve to već garantuje dugo nadmetanje sa ovom igrom, i jedan pravi strateški užitak. Mane ko mane, uvek ih ima, a ostaviću vama da ih tražite i otkrivate.

Pa dobro, viteže, to bi bilo sve. Konj je spreman, i srećan ti put. **Doba Kraljeva** čeka nekog kao što si ti...

▾ Neizvesne bitke na kopnu... i na moru



igromer

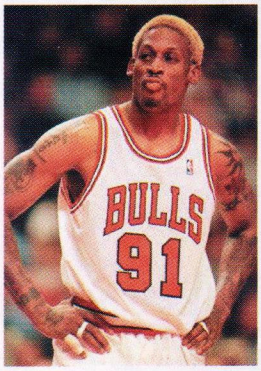
Kralj RTS strategija + A gde je kraljica −

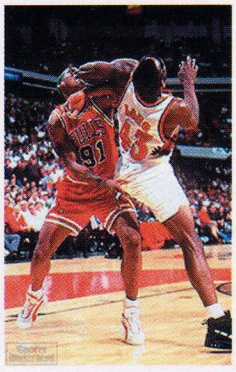
88%

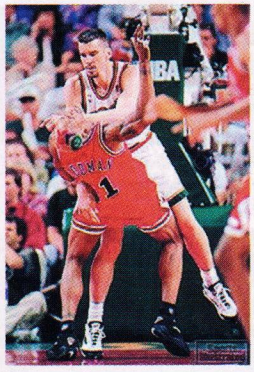
Žanr: Real-time strategija
1 CD
Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM

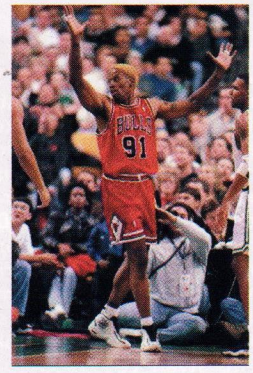
grafika	84
zvuk	86
muzika	79
igrivost	91
atmosfera	90

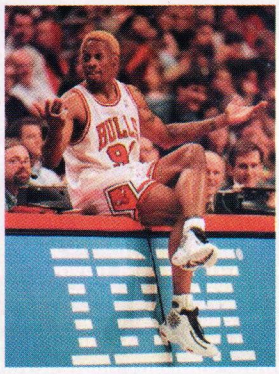
Njemu je sve dozvoljeno...



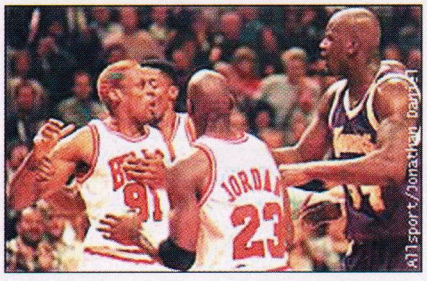








ali je i hrabar..



budite i Vi hrabri, dozvolite sebi baš sve.

gaming cafe
internet cafe

ROM Klub
EXTREME ΠΛΑΤΩ

EXPLATO.NET

BeoTelNet
InfoSky
YUBCNet
Tehnicom
SCNet
VeratNet
NetCentar
SezamPro

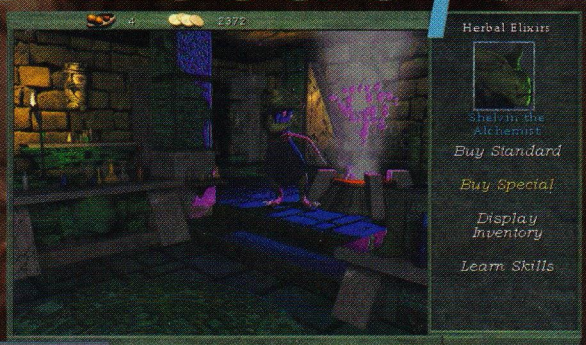
XPLATO.Net, Knjižara Plato, tel. 011/30 30 633, 30 30 634, radno vreme 09-24, ned. 12-24
Extreme PLATO, Knjižara Plato, tel. 011/185 671, 063/24 25 24, radno vreme 09-24, ned. 12-24
Extreme PLATO II, Hala Pionir, ulaz B, tel: 011/754 945 radno vreme: 10-18, sub. 10-18

Might&Magic VIII:
The Day of the Destroyer

Ognjen Popović

New World Computing i Jon Van Caneghan ponovo su u centru pažnje. Osmi deo originalnog začetnika poznatog serijskog ubice Might & Magica stigao je od posla usijanu redakciju "The Gamera"... Mora se priznati da je interesovanje za ovu igru bilo jako slabo.

Priču sažimamo što je više moguće jer se radnja dešava na novom području, koje sa sobom donosi nepoznate likove, neistražene lokacije i stvara prilično odbojnu atmosferu u početnom stadijumu igranja. Ali hrabrim i upornim napredovanjem, stvari će doći na svoje mesto, pa će vam se ceo taj svet učiniti fantastičnijim i čarobnijim... uostalom, kao u prošlim delovima, uloženi trud će se višestruko isplatiti. Dakle, situacija vas zatiče u opštem haosu izazvanim otvaranjem četiri dimenziona prolaza iz kojih naviru pripadnici elementarnih svetova sa ne baš prijateljskim namerama. U slučaju da se okupe oko Conflux kristala, od Enrotha, Erathie i Jadamea ostaće samo dugmići. Da, vi se sad nalazite u Jadameu, na ostrvu Dagger Wound, u velikoj borbi protiv regnanskih pirata koji su iskoristili zbunjujuću situaciju ne bi li zadovoljili svoje interese. Sam početak dosta obećava, s obzirom da se vodi bitka velikog broja NPC-eva, u kojoj vi i ne morate imati presudnu rolu. Vrzmanjem tamo-amo, primetićete prilično realnu životnu sliku: obični seljani i građani u strahu posmatraju dešavanja na frontu, dok sa zidina topovi gađaju piratske brodove itd. Upravo su te masovne borbe, veliki broj nezavisnih NPC-ovskih akcija i drugih detalja ono što Might&Magic VIII unapređuje i osvetljava neviđenom atmosferom. Prisutan je i prilično izmenjen odnos u FRP-ovanju. Naime, prilikom generacije, učestvujete u pravljenju samo jednog lika, dok ćete ostale vremenom regrutovati (uključujući i zmajeve!). Ponuđene klase i rase su izjednačene, što znači da možete birati ili Knighta ili Dark Elfa (a ne Dark Elfa koji je Knight). Zanimljivi noviteti su: Necromancer, Dark Elf, Minotaur, Troll i Vampire. Svaka rasa (tako ćemo ih zvati) ima posebne karakteristike, koje može razvijati do određenog nivoa: *Expert*, *Master* i *Grandmaster*. Tako samo Necromancer može postati GrandMaster u Dark Magicu, dok se jedino Vampir koristi posebnim *Vampiric* spellovima (i postati Grandmaster u njima). Ovim načinom sakupljate i menjate družinu tokom celog toka igre, što



je više u duhu kompjuterskih FRP-ova negoli u prethodnim delovima. Posebna pohvala se upućuje mnogo lepšem izgledu likova i njihovom opremanju: Oblačenje Leather Armora sa sobom povlači i navlačenje Leather pantalona, iako se one ne mogu zasebno kupiti. Korisnički interfejs je promenjen, ali će hot keyovi ponovo igrati glavnu ulogu u obavljanju akcija. Ovim se barem proširilo vidno polje i postigao bolji pregled okoline.

Na veliku žalost, mane sigurno ne izostaju iz ovog ostvarenja. U vizuelnom pogledu, nešto unapređeni engine nikako ne može stvoriti pozitivne utiske o grafici koja je bila slaba još prilikom pojave Might&Magica VI. Istina da ona nije toliko bitna, ali ipak se očekivalo nešto više. Sve zanimljivosti koje srećete po gradovima, tumaranjem po prirodi i ko zna kakvim sve predelima, znatno se umanjuju u dugim, zamarajućim i ovoga puta nešto inventivnijim Dungeonima. Toliki broj neprijatelja i dugih lavirintskih hodnika trebalo je smanjiti ili promeniti još u sedmom delu, a kamoli ovde. Taktika je naravno ostala ista: izazovi mali broj neprijatelja, eliminiši ih, a kada se istrošiš, trk u grad na obnavljanje. Stoga preporuka: razvijajte Air Magic, i jednog dana ćete se uz pomoć *LLoyd's Beacona* teleportovati po svetu bez mučnog putovanja od mesta do mesta, a nezgodne encountere ćete uz malo sreće preletati (bukvalno). Još jednom upozorenje, ne dajte da vas početno stanje stvari demoriliše. Ispunjavajte questove i pomučite se malo dok ne naučite napamet lokacije u gradovima. Kada to uradite, priča i zbivanja će vas prosto uvlačiti sve dublje i dublje u ovaj magični spektakularni svet. Svako novo oružje, novi član družine i nova magija će vam razgaliti dušu i dati mnogo novih mogućnosti (ako izuzmemo jezu u dungeonima). Količina neprijatelja je impresivna, ne računajući što se svi javljaju pod različitim imenima u tri različita oblika i težine. U slučaju da se zamorite od igranja, svratite u obližnju krčmu i odigrajte jednu vrstu fantsay igre sa karticama koja je i više nego zarazna, i šteta je što ne može da se instalira kao poseban proizvod (mada ovako još više upotpunjuje doživljaje u Jadameu).

Uopšteno, Mandate of Heaven, For Blood and Honour, i na kraju The Day of the Destroyer, čine jednu ne toliko uspešnu seriju u Might&Magicu. Pojedinačno gledano, sa stanovišta okorelih FRP-ovaca, ovu su natprosečne igre koje će pružiti mesece igranja pre konačnog rešenja misterije koja se neprekidno nadvija nad jednim fantazijskim, ali opet realnim svetom.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Masovne borbe +
Zastareli 3D engine −

Žanr: FRP

2 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

78 %

grafika	60
zvuk	76
muzika	85
igrivost	83
atmosfera	82

PC CD ROM

- Prodaja CD naslova
- PC CD Klub
- SONY CD Klub
- MP3 muzika
- DVD filmovi

PRODAJA SA LAGERA
80 din.

VELEPRODAJA
SNIMLJENIH PC CD-ROM NASLOVA
3.-

PlayStation™
PRODAJA I RENTIRANJE
IGARA ZA
SONY PLAYSTATION

u korak sa tehnologijom™

* Genius Flight 2000 F23 Digital Joystick **50.-**
* Genius Max Fighter F31D Joystick **90.-**
* Genius Flight 2000 F12 Joystick **20.-**
* Genius MAXFIRE G07 Joypad **25.-**
* Genius MAXFIRE G08 Joypad **30.-**
* Genius EASYSCROLL mouse **45.-**
* Genius EASY mouse **10.-**

VOLANI ZA PC

microcom group

11070 Novi Beograd
Milentija Popovića 32a
Tel: 011/311-52-69

e-mail: microcom@ptt.yu
http://come.to/microcomnet

(micro**com** je nekadašnji ESPRO Novi Beograd)

Kotobuki

●●●●● Dušan Zlatković

Instaliranje i startovanje igre pod nazivom Kotobuki, svakako nije ulivalo preteranu dozu samopouzdanja. Ipak postojao je barem delić nade da se iza klasičnog japanskog ostvarenja krije potajni adut, te da će ovaj put zemlja izlazećeg sunca zaseniti čari ostalih pristiglih igara i eventualnim novim pristupom postaviti drugačije standarde u postojećem žanru. Jednostavno, iz nepoznatih razloga imali smo predosećaj da nas čeka dugo popodne kada ćemo utonuti u novi RPG svet i zaboraviti kolokvijume, devojku, Domaćicu, piroške, gužvu na stanici i još ponešto (krajnje nepovoljan horoskop?). I kada je došao trenutak koji smo iščekivali, pred nama se ukazao neobećavajući glavni meni, više nego siromašnih opcija, iz koga definitivno nije moglo slediti baš ništa dobro. Poznanik pokraj mene ponavljao je da bi potencijalno startovanje možda predstavljalo kobnu grešku, ali kako su se igrom slučaja na obližnjem televizoru na Pink kanalu na velikom podijumu na usnama baje sa smešnom kapicom na glavi našle reči: Što je džabe, i Bogu je drago, ja odlučih da startujem igru, bez obzira na moguće posledice (pad sa stolice, bol u očima?).

Ko_to_šta je sad pa ovo. Prošlo je svega nekoliko sekundi i već je bilo jasno šta se nalazi ispred nas, odnosno na koju igru **Kotobuk**i neodoljivo podseća. U nastavku teksta saznaćete ime dotične igre, a ukoliko do tog trenutka čitajući tekst i posmatrajući slike ne saznate o čemu se radi, na Ko_to_buki sasvim slobodno zaboravite.

Dakle, pre nekih pet, pa možda i šest i više godina postojala je igra (a i danas postoji) koja je naišla na veliki broj pristalica u širokim igračkim krugovima. Beše to prevashodno zbog krajnje jednostavnosti, kao i mogućnosti igranja dva igrača na jednom računaru. Takođe bili su potrebni i dobri refleksi, neretka razmišljanja i još nekolicina faktora. Atmosfera je plenila, pa je u izvesnim ustanovama (npr. kabinetima informatike) ova malena junakinja postala više nego popularna. Od oružja su postojale bombe sa različitim dometom, dodaci za brzo kretanje, nezaobilazne bolesti...

Danas, nekih pet, pa možda i šest i više godina nakon toga pred sobom imamo **Kotobuki**. Početak igre nudi izbor jednog od dva ponuđena lika, nakon čega sledi prikaz mape sastavljene od oko dvadesetak nivoa. Ubrzo počinje igra. Uočava se postojanje samo jednog ekrana na kome se odigrava radnja, tj. na kome se nalazi lavirint kroz koji se krećete. Pogled je iz ptičje perspektive, a sama grafika deluje zastarelo, sa izuzetkom svetlosnih efekata, odnosno simpatično animiranih likova koji osvežavaju celokupna okruženja, te sama grafika u poređenju sa ostalim nedorađenostima, pruža sasvim solidne uslove za igru. Od ostalih tehničkih karakteristika primećuje se i kontrast zvuk-muzika. Jednostavno, zvuk gotovo i da ne postoji, a iznenadna javljanja istog stvaraće utisak kao da je igra ubagovala i da svakog trenutka sledi blokiranje računara. Muzika je već druga priča, sačinjena od brojnih melodija koje se inače javljaju u toku japanskih narodnih igara svake godine.

Pomenuli smo da se samo kretanje izvodi brzo i jednostavno, a uz to posebno je simpatičan beg od od nekolicine neprijatelja iza vas. Svaki lavirint sadrži maksimalno dvadeset zloća različite težine. Upravljanje se vrši pomoću kursora, sa dodatkom četiri akciona tastera. Jedan od njih koristi se za pravljenje balona, koji su od suštinskog značaja za vaš dalji uspeh u igri. Uostalom, drugi od pomenutih tastera omogućava šutiranje balona, koji pošto nalete na jednog od vitezova ili drugih oklopljenih neprijatelja eksplodiraju, otvarajući vam put za slobodno kretanje lavirintom. U svom inventaru posedujete i svojevrstan bodež kojim možete napadati, mada to nikako ne preporučujemo. Dva vida njegovog korišćenja su defanzivno dejstvo (jedan vitez će se zaplašiti i promeniti smer kretanja) kao i bušenje balona koji vam mogu zasmetati. Tu se prevashodno misli na balone koje ispuštate da biste sprečili poteru za vama, dakle kao kojekakvu barikadu, a ne na one ofanzivnog karaktera. Takođe vam se pruža mogućnost bušenja rupa u kojima se možete kriti, a u slučaju da ih je više neprijatelj će sigurno upasti u jednu od njih. Na vama je da u tom trenutku iznad rupe postavite čvrsti balon (onaj za barikade) i od tada na mališana slobodno možete zaboraviti. Sve u svemu, prikazane su novine u odnosu na referentnu igru, čije ime još uvek nećemo otkriti.

Kao i uvek, pa tako i ovoga puta, sve što je lepo, kratko traje. Tako dođosmo mi i do mana koje poprilično narušavaju celokupnu sliku o igri. Kao prvo, nemogućnost podešavanja nivoa težine stvara preveliku lakoću ispunjavanja zadataka. Ipak, težina zna da varira, te da vas na nekom od viših nivoa natera na duže razmišljanje. Nažalost, tek nakon što se uživite sledi iznenadni kraj igre, pa izuzetna kratkoća definitivno govori o nedovoljnom trudu dizajnera. Posebno iritirajuće deluje nedorađenost, koja, bez preterivanja, vreba na svakom koraku. Bilo da je tehničke prirode (rupe na zidovima kroz koje ne možete proći, predmeti bez funkcije itd.), ili vezana za standardne opcije (save se vrši isključivo kada to računar učini za vas), deluje podjednako odbojno i znatno osiromašuje atmosferu. Apsolutno je bez komentara nedostatak opcije za igranje u više igrača, na čemu se zasniva slava igre Dyna Blaster. Imajući u vidu da je izdavanje Kotobukija imalo za cilj upravo prikaz moderne verzije Dyne, možemo zaključiti da on nije ostvaren, a na vama je da isprobate Kotobuki, sa obzirom na neosporne kvalitete koji on poseduje.

igromer

Zarazno izvođenje +

Ne može u više igrača −

Žanr: Arkada

1 CD

Minimum: P133MHz, 16Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM

69 %

grafika 66
zvuk 52
muzika 72
igrivost 78
atmosfera 74

Mini Golf Master

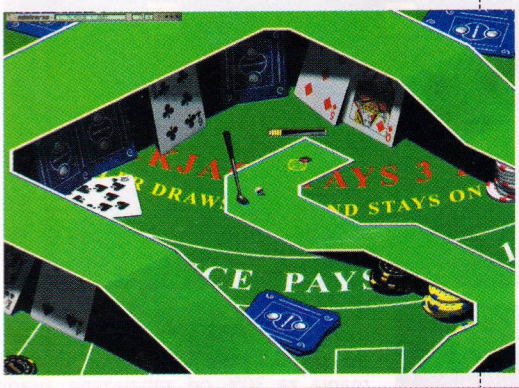
Miahailo Rakić

Ovaj Mini Golf je napravila firma koja se bavi proizvodnjim "malih" odnosno desktop igara; *eGames*. Zadnji Mini Golf se pojavio još pre dve godine, pravila ga je Sierra, a zvao se 3D Ultra! Mini Golf Deluxe.

Kada pokrenete igru, biće vam postavljeno jedno veoma čudno pitanje: da li želite da igrate igru bez CD-a u varijanti "Limited Addition Game" (limitirane dodatne igre), ili ćete ubaciti CD i igrati standardnu varijantu, odnosno cellu igru plus dodatne igre. Nakon toga nalazite se u glavnom (prozor) meniju, u kome možete instalirati neku od ponuđenih demo igara (3D Frog Man, Blast Thru, Rah Jongg, Mah Jongg Master II, Speedy Eggbert, Bingo...), ili startovati igru; odaberete li ovo drugo bićete prijatno iznenađeni veoma jednostavnim menijem i odličnim pozadinskim zvukom (muzikom). Od igara možete izabrati *Training* (standardni trening) i *Game*, a onda počinje nešto što se zove "Dobra zabava"... Princip igranja je standardan (za ovaj žanr), ali ono što je ovde najlepše to je atmosfera (što i nije bio slučaj kod Sierrine igre), koju dopunjava odličan zvuk i veoma dobra igrivost. Nivoi su interesantni i svode se na ubacivanje loptice u rupu, ali kroz veoma maštovito osmišljene prepreke, i do sada neviđeno dobru upotrebu terena, čija je fizika sada po prvi put dočarana na pravi način. Primera radi moći ćete da udarite lopticu jako, tako da ona ode uzbrdo, preskoči prepreku koja se nalazi na brdu i onda upadne pravo u rupu sa druge strane brda. Ponegde se mora igrati pažljivo zato što ima i terena sa liticom tako da vam loptica može zauvek otići u ambis... Ono što je takođe za pohvalu je veliki broj terena, što je možda i najveći plus u odnosu na Mini Golf Deluxe u kome je bilo samo 12 terena; ići ćete od plaža sa slikovitim pejzažom i svetionikom, preko velikih kanjona, litica, planina, zaleđenih jezera, šuma, do urbanih delova grada, napuštenih ulica, kanalizacije, velikih trgova i starih tvrđava. Upravljački interfejs je dobro osmišljen ali nešto lošije realizovan u odnosu na prethodnika, tako da ovde lopticu udarate otprilike, dok ste u Mini Golf Deluxeu imali tačan smer loptice pri udaru u neko telo i smer kojim će loptica nastaviti posle udara. Nama se više svidela ova novija varijanta jer predstavlja veći izazov. Igru mogu igrati četri igrača na jednom računaru, dok nažalost nikakav drugi vid multiplayera nije podržan.

Na kraju se može reći da u najezdi arkadnih igara sličnog tipa izaberete baš ovu, jer je najzabavnija među njima, krasi je predivna atmosfera, dobar zvuk, i igrivost, a kada je pređete možete je igrati još sto puta i neće vam biti dosadna. Ova igra traje što je važan faktor pri odabiru, a tek da se ne pominje kako je zarazna i zabavna u više igrača. Ako volite arkade i probate ovu jednom, verujte teško ćete se odupreti draži koju imaju samo ovakve igre. U svakom slučaju uzeli Vi **Mini Golf Master** ili Mini Golf Deluxe nećete se pokajati, sem možda zbog velikog broja sati provedenih ispred računara.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



igromer

Zaraznost +

Loša koordinacija udaraca −

72 %

Žanr: Mini golf, arkada 1 CD

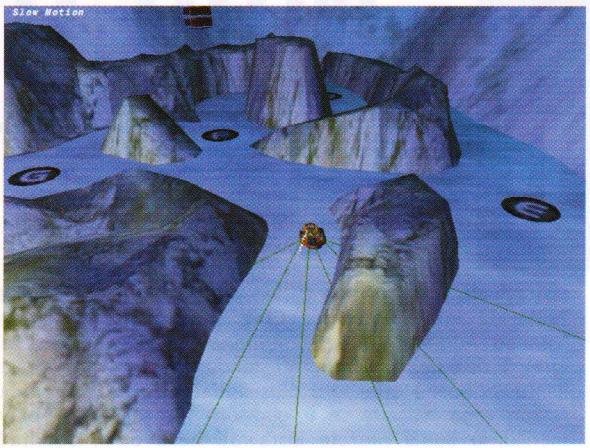
Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA

Optimum: P266MHz, 32 Mb RAM, 2SVGA

grafika	75
zvuk	65
muzika	60
igrivost	60
atmosfera	85

Mind Rover

●●●●● Ognjen Popović



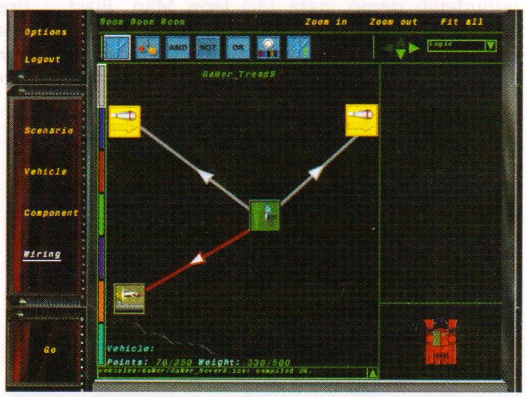
Još od pojave prvih kompjuterskih igara, došlo je do žanrovske podele na različite kategorije. Tokom dve decenije duge selekcije, danas se ustalio veliki broj žanrova koji pokrivaju gotovo svaku poznatu vrstu igre, zadovoljavaju neki standard, i sa sobom donose izvesna unapređenja i olakšice (barem što se tiče opisivanja igara). Ali, šta raditi kada se pojavi novo ostvarenje za koje se ne može odrediti ni da li je igra, a kamoli žanr kome pripada?

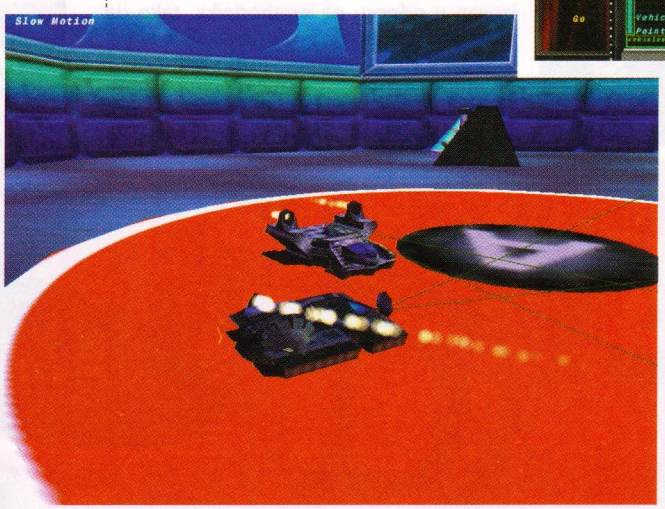
Zaista, nešto gde treba uraditi bezbroj stvari, izvršiti razne matematičke operacije i spojiti ih sa ostalim raspoloživim elementima, a potom samo posmatrati šta se dešava, teško da pripada domenu igara. Dobro, ne morate pomisliti da je **Mind Rover** pravljen isključivo za štrebere, mlade naučnike ili slične tipove kojima je najveći doživljaj izlazak pred tablu, a život im se sastoji u kružnom ciklusu: doručak, knjiga, ručak, knjiga, večera, knjiga (*izvuci "knjiga" ispred zagrade, prim. aut.*). To bi bilo krajnje nepromišljeno i neisplativo. Ovo je ostvarenje za one koji vole da eksperimentišu, da se igraju elektromehaničara, simulatora i stratega. Kao dodatno pomagalo, poželjno je osnovno poznavanje programskog jezika, ili barem želja za upoznavanjem istog.

O čemu se zapravo radi? Kada se "igra" malo bolje sagleda i preigra (iako je veoma smeo korak odlučiti se na tako nešto), može se zaključiti da je opis koji najviše odgovara ovom produktu: simulator veštačke inteligencije. U suštini, vaš cilj je da na neku vrstu auto-moto-tenk-igračka šasije, nabacite razne vrste senzora, radara, pogonskih sredstava, naoružanja itd., i povežete ih pod raznoraznim uslovima, takvim da ponašanje vozila dovedu do ispunjenja zadatka izabranog scenarija.

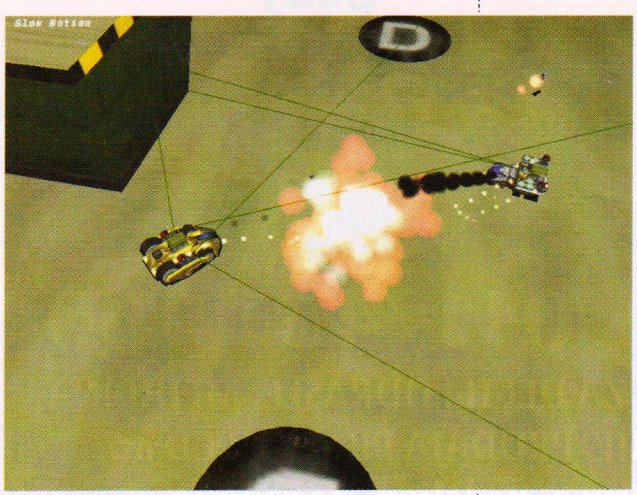
Scenariji su zaista raznovrsni, podeljeni u nekoliko kategorija sa prosečno tri-četiri igre u svakoj. Tako ćete od automobilskog sumo rvanja, preko borbe u kamenolomu, pa sve do neke vrste hokejaške utakmice, odmeravati svoje psiho sposobnosti sa...pa, ne može se reći AI-jem kompjutera. Reč je o tome da su programeri predefinisali opremljenost kompjuterskog vozila za svaki scenario, tako da je moguće posle dužeg igranja pronaći slabu tačku u njegovom sistemu i na taj način relativno lako zabeležiti pobedu.

Radi boljeg razumevanja funkcionisanja celе operacije, dajemo primer nastanka jednog (ne)upotrebljivog vozila. Za početak, bira se jedna od desetak vrsta šasija. Zatim se određuju komponente koje se stavljaju na dotičnu. Postoji nekoliko vrsta komponenata; neke služe za pokretanje, neke za detekciju okoline, a neke za čisto šminkanje. Da ne biste stajali u mestu, na šasiju stavite recimo dva thrustera, jedan sa leve, a jedan sa desne strane. Zatim postavite dva srednja radara, po mogućstvu u istom rasporedu kao i thrustere. Za kraj, reda radi, postavite jedan engine (motor) na sred vozila. E, sada dolazi najzanimljiviji deo - povezivanje komponenata. Odredite ugao pod kojim radari stoje, površinu koju zahvataju, i rastojanje na kom deluju. Time možete pokriti dobar deo bojišta, i lako uočiti protivnika. Thrustere podesite na proizvoljnu vrednost, tako da ne stojite u mestu. Sada, povežite levi radar sa oba thrustera. Ako radar primeti protivnika, podesite da se isključi desni, a uključi levi thruster i engine, i obrnuto.





Time ste omogućili okretanje ka protivniku uz veliku brzinu. Ovo je recimo dobra taktika za sumo borbu, u kojoj je potrebno izgurati drugog takmičara sa ringa. Nažalost, kako ste neretko na početku sumoa postavljeni leđima protivniku, ovom taktikom ćete u tom slučaju izleteti sa bojišta dok ste rekli "gmh". Zbog toga, recimo, postavite dva thrustera okrenuta pod uglom od 180 stepeni, čime dobijate rotaciju vozila u krug. Postavite jedan radar tako da "gleda" ispred vas. Time se okrećete u krug, i ugledavši kompjuterski "bolid", pod pretpostavkom da ste tako podesili, jurnete ka njemu. Sve ovo je naj-naj-najprostiji sistem kretanja. Zamislite komplikacije kada treba obilaziti krivine, prelaziti checkpointe, usput izbegavati protivničke projektile i slično. Za sve to postoji veliki broj dopunskih komandi, koje se koriste kao u programskom kodu: Ako ovo onda ovo, a ako ne to onda ono raditi pet sekundi (ono?), zapamtiti u trećoj sekundi brzinu, pa ako ona pri detekciji zida nije manja za 30% od zabeležene, uraditi ono prvo i tu brzinu sabrati sa uglom pod kojim je okrenut radar, a usput i opaliti iz rocket launchera (tek onako). Shvatate da su mogućnosti kojima raspolažete izuzetno velike, i moguće je petljati sa gomilom podataka, i ko zna, možda napraviti algoritam kojim će vozilo biti u stanju da pređe sve prepreke i zaseni bedan AI koji su programeri dodelili jadnom kompjuteru. Pohvalno je da spojevima među komponentama (tzv. wireovi) možete dodeliti različite boje, čime je snalaženje u celom sistemu znatno olakšano. U donjem desnom uglu ekrana se nalazi 3D model sa automatskim zumom na izabranu komponentu (više lep nego koristan efekat).



Kada sve to uradite, malo ćete se razočarati grafikom, ali i činjenicom da najveće uzbuđenje predstavlja posmatranje vozila pri promeni kamere. No, nekome će se i to svideti, i stalno će užurbano hitati nazad u garažu da podesi to i to, pa će uvideti nove greške, pa će ih ispraviti, pa će pustiti replay da to bolje razmotri, pa zar nije na sličnom principu radio čuveni **The Incredible Machine**, pa...ipak ovo ostvarenje ubrajamo u igre, a igromer ne važi za malobrojne kojima se ona svidi.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

\+ ...

\- Bez imalo akcije

Žanr: Aimulacija AI-a

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

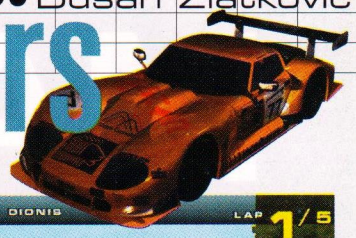
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

44 %

grafika	57
zvuk	43
muzika	67
igrivost	51
atmosfera	22

Le Mans 24 Hours

●●●●●● Dušan Zlatković

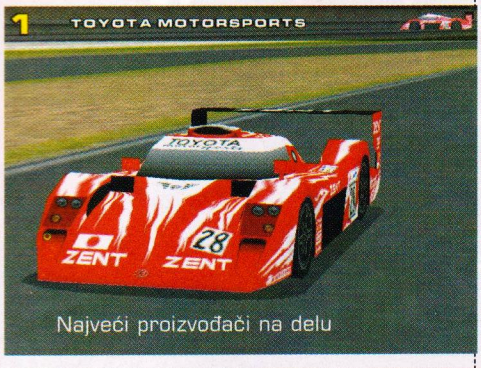


Danas, u vremenu velikih unapređivanja karakteristika automobila, nekolicina proizvođača istih se nadmeće u zarađivanju milijardi (dolara, kuvajtskih dinara, bilo čega) u određenom vremenskom periodu. Mi to samo možemo da posmatramo, a kako posmatranje zarada dotičnih firmi nije baš toliko interesantno, pomenuti milijarderi organizovali su brojna više nego zanimljiva takmičenja kao odličnu priliku da u potpunoti iskažu svoju moć.

Jedna od brojnih ideja je realizovana, i tako pred sobom imamo "24 časa Le Mana", trku u kojoj najveći svetski proizvođači prezentuju svoja vozila, zamišljena kao kombinacija sportskih automobila i bolida Formule 1. Međutim, ma koliko posmatranje ultra brzih automobila bilo zanimljivo, sada nam se pruža prilika da to i osetimo uz pomoć *Infogramesovog* **Le Mans 24 Hours**.

Iako su proizvođači igre imali širom otvorene mogućnosti, rezultat je sasvim prosečno ostvarenje. No, krenimo od početka. Na samom startu će vas zabaviti vrlo dobar intro, nakon koga sledi izbor između klasične trke, šampionata i naravno, 24-časovne trke. Ono što se prvenstveno uviđa je postojanje svega dva nivoa težine, što se kasnijom analizom pokazalo kao više nego loše. Treba istaći i to da se od početka nameće malobrojnost opcija, kao jedna od prvih uočenih nedorađenosti. Mnogo više pažnje trebalo je posvetiti odabiru automobila, statistikama i slično, a i sama konstitucija šampionata, kao dela igre koji obuhvata sve ponuđene kategorije vožnje, više je nego tanka i u celini nezanimljiva. Vreme vožnje od 24 sata možete smanjiti na 12 minuta, pa kvalifikacije za samu Le Man trku i vožnja u pomenutom vremenu predstavljaju najbolji izbor nakon što se uvežbate u *Practice* modu. Da je *Championship* mod bolje odrađen, igra bi i sa strane ponuđenih načina takmičenja zadovoljavala, ali ovako u tom pogledu zaslužuje ni bod više od prelazne ocene. Vredno je istaći da će svi vaši rezultati, rekordi i druge zanimljivosti biti sačuvani, što važi i za snimke dotičnih trka.

246, u krivini



Najveći proizvođači na delu

Start same trke proizvodi veliku buku, nastalu kao posledica rada motora vaše i zverki koje vas okružuju. To deluje prilično impresivno, no kasnije će se ispostaviti da bukvalno svako vozilo, ma kojoj klasi pripadalo (GT1, GT2, Prototip) zvuči u potpunosti isto. Samu trku prati svojevrstan spiker koga krase iritirajući glas i mali fond reči. Što se grafike tiče, mora se priznati da se prikazani engine u određenoj meri razlikuje od onih prisutnih u sličnim igrama istog žanra. Promena se uočava u objektima kraj puta, modelima vozila i slično. Staze su dugačke, zanimljive i različite među sobom, što je vrlo važno ukoliko želite da odvozate svih 24 sata jer će neizbežna monotonost će donekle biti izbegnuta. Tragovi guma, rupe koje nastaju kraj puta usled retkih izletanja, smena dana i noći itd., samo su neke od zaista odlično odrađenih pojedinosti. Okolina je više nego bogata reklamnim panoima, tunelima, šumskim predelima i gledaocima koji su, doduše, u potpunosti statični. Farovi jako lepo osvetljavaju prostor ispred vas, ali ih treba koristiti samo u slučaju mrklog mraka. Što se tiče modela vozila, moramo istaći njihovo krajnje loše ponašanje, bilo u krivinama, bilo pri izletanju sa puta. Jednostavno, krivine se previše lako savlađuju, a nagla skretanja pri brzinama većim od 250km/h su krajnje pojednostavljena i u tim situacijama vaše vozilo je kruto, odnosno ne ponaša se u skladu sa očekivanim posledicama (zanošenja, izletanja, sudari...).

Izmače mi 15. pozicija

Osećaj brzine je u suštini verodostojno prenešen, tako da ćete brzinu od "pregore brojčanik" definitivno osetiti. Upravo faktor brzine učestvuje u formiranju atmosfere koja na trenutke dostiže pravi sjaj. I baš kada zadovoljite vašu potrebu za brzinom (ko je rekao **NFS**?) i vaše vozilo pokaže maksimum na nekoj od ravnih deonica (kojih ima poprilično) oštra krivina i neizbežan udar u nesrećni objekat kraj puta, pokolebaće vam namere da u maniru vozača Formule 1 sigurno završite trku. Međutim, ovaj sudar neće ostaviti spoljašnje (a ni unutrašnje) posledice po vaše vozilo. Pomislićete, nema veze, šta je jedan sudar za vašeg divljeg ljubimca. Ali, kada nedovoljno uvežbani ponovite istu akciju *n* puta i ponovo od oštećenja ni traga ni glasa, tada shvatite da deformabilnost vozila ne postoji, što je za igru kakva je **Le Man** apsolutno nedopustivo. Drugi veći nedostatak čini nepogodan sistem kamera, tako da ćete često (pogotovo noću) skretati na slepo. Preporučuje se posmatranje iz trećeg lica, jer klasičan pogled iz kabine ne postoji. Za zaljubljenike u mehaniku vozila moguće su minimalna podešavanja kočnica, količine goriva, izbora guma itd.

Kada se rezimiraju utisci, sigurno ne možemo biti zadovoljni u potpunosti. Tema koja je obrađena ostavljala je mogućnosti za pravu hit igru, a **Le Mans 24 Hours** to sigurno nije. Preporučujemo je samo velikim zaljubljenicima u žanr, jer za ostale celokupna atmosfera neće biti ništa zanimljivija od trenutka kada čekajući na autobuskoj stanici pored vas proleti poznanik u Opel Corsi, ne videći vas, ili ne želeći da stane.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Dobar osećaj brzine +

Ponašanje vozila −

66 %

Žanr: Simulacija vožnje

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA

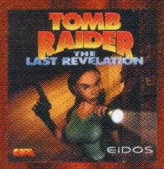
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

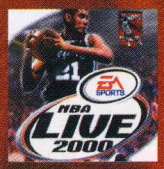
grafika	72
zvuk	66
muzika	50
igrivost	74
atmosfera	68

MASTER CD

k l u b

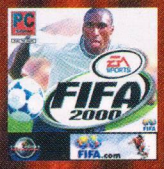
-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-





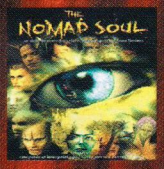
OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: http://mastercdklub.tripod.com

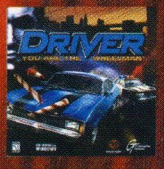


CD naslovi
- Igre
- Uslužni
- Enciklopedije
- Medicina
- Mixevi
- MP3 muzika

PlayStation
- Igre
- Konzole
- Memo karte
- DualShock
- N-Pal konvertori
- i ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM!



POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje CD-kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.

Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715

ili (023) 538-715

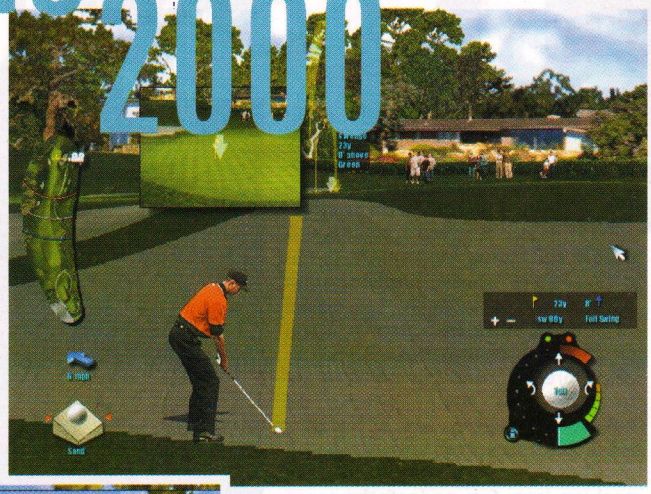
E-mail: mastercd@mgnet.co.yu

PC CD ROM

PlayStation

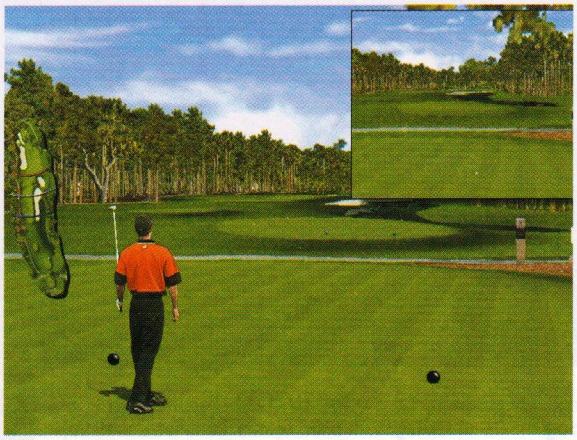
Tiger Woods PGA Tour 2000

●●●●●● Dušan Zlatković

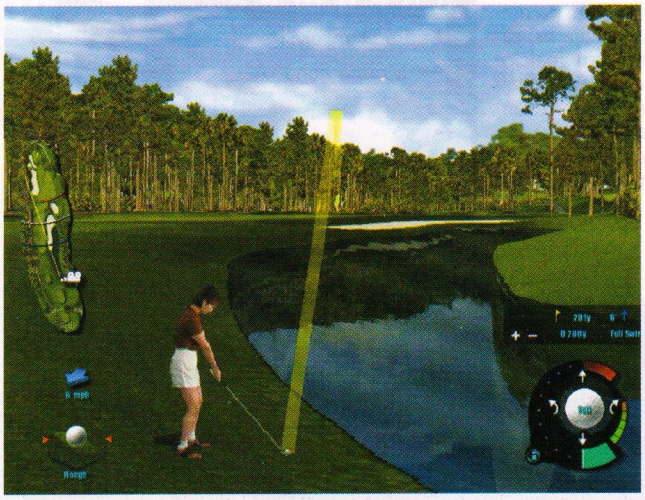


Jednog sunčanog jutra u raskošnoj četvrti Los Anđelesa poznatoj pod nazivom Beverly Hills, u jednoj od solidnijih kućica, stvari su se odvijale sasvim uobičajeno: "Gospodine i gospođo Woods, 11 je sati, posluženje je na stolu, auto zagrejan na parkingu, vaša oprema spremna...". "Dobro de, ustajemo", promrmlja gospodin Woods. "Hajde draga, vreme je za buđenje". "Zar već", ona će. "Nego, koji ćemo auto danas provozati" reče gospodin. "Aaa. Ja sam za Aston Martina, ili možda Corvettu" zamisli se gospođa. "U redu, videćemo, nego", nastavi Woods, "da li sam ti pokazao moj novi štap, poklon Princa od Saudijske Arabije". "Ne, a da li sam ti ja pokazala..." Koverzacija je tekla sve dok šef posluge nije uputio drugu opomenu bračnom paru, nakon čega se oni spustiše do bogate trpeze,u kojoj su proveli više od dva sata, verovatno imajući u vidu važnost doručka za njihov novi naporan dan. U 14 časova na poznate Golf terene u privatnom vlasništvu Bila Gejtsa, uparkirao se novi Peugeot 607, a iz njega su izašli, naravno, gospodin i gospođa Woods. Odigali su jednu partiju golfa, nakon čega su čitav dan ćasali sa Bilom, u jednom od obližnjih ekskluzivnih kafića. U 19 časova, gospodin Woods reče: "Današnji naporan raspored, zaista mi ne dozvoljava da sa vama razmenim još nekoliko reči. Čeka me let za Vankuver i višeminutno prezentovanje mojih pokreta, kako mi valjda rekoše, za neku novu kompjutersku igru". Međutim, Gospođa Woods nije otputovala sa suprugom, već je prespavala kod Bila. Sledećeg jutra, gospodin Woods je zatekavši neočekivanu scenu, izvadio svoj novi štap, poklon Princa od Saudijske Arabije, zamahnuo, i nažalost, ipak zakačio Bilovu glavu. Time je okončana priča o jednoj velikoj kompaniji, baš kao i karijera jednog velikog golfera. Gospođa Woods je nasledila bogatstvo obojice i udala se za Sašu Ćurčića koga je nameravala da upozna i za vreme braka...

Dakle ponovo se susrećemo sa sportom bolje stojećih stanovnika naše planete, odnosno kod nas malo popularnim golfom. Skoro godinu i po dana nakon izlaska **Tiger Woodsa 99**, pristigla je *EA Sportsova* verzija za 2000-tu. Prethodna verzija donela je prilične promene u odnosu na ostale simulacije golfa, prevashodno po pitanju igrivosti, tako da smo i sada očekivali nešto slično. Ipak, dobili smo samo ostvarenje debelo unapređenih tehničkih karakteristika, u kombinaciji sa novim golferima, terenima i sl., uz svega nekoliko novotarija. Doduše i u ovom izdanju, novi **Tiger Woods** predstavlja jedno od najboljih ostvarenja svog žanra, delo podjednako zastupljene kompleksnosti, estetike, ali i preko potrebne jednostavnosti (pre svega kod izvođenja udaraca).



Samoj igri prethodi odlična uvodna animacije nakon koje stižemo do prerađenog glavnog menija. On, između ostalog, nudi i ukidanje otežavajućih okolnosti prilikom takmičenja. Tu pre svega spadaju vetar, površine pod šumama i jezerima, modifikacije oko reljefa... Prisutno je ukupno sedam terena širom čitave Amerike, pri čemu je dužna pažnja posvećena bukvalno svakom od njih. Između sebe se dosta razlikuju, i uz njihovu šarenolikost uslovi za igranje više su nego zadovoljavajući. Možete birati jedan od 12 vidova ovog sporta, a tu je i *Practice* mod, koji je za početnike neophodan. Ukoliko niste igrali prethodni deo, trebaće vam izvesno vreme da ovladate tehnikom udaraca, odabira štapova, a pre svega da steknete osećaj prilikom zamahivanja, u zavisnosti od razdaljina rupa i celokupne okoline. Modeli golfera su odlično dizajnirani, baš kao i animiranost njihovih pokreta. Naravno, i ovoga puta, model Tigera je najdorađeniji, čemu u prilog govore njegova brojna uzvikivanja, slavlja, negodovanja itd. Među takmičarima ubačena je i legenda iz NBA Live serijala. Naravno, reč je o Michael Jordanu, koji u kompjuterskim okršajima odlično parira Tigeru.



Izvođenje udaraca odvija se neizmenjeno. Dužinom držanja Spacea određujete jačinu udarca, kursorima podešavate ugao kretanja lopte, a pri svemu tome treba voditi računa o parametrima koji prikazuju jačinu vetra, nagib terena i nekolicinu matematičkih podataka. Tu je i informacioni box u kome možete saznati rastojanje do rupe i različitih objekata u okolini.

Tereni na kojima se sve odvija prepuni su sitnih detalja. Od neuobičajenih treba pomenuti nekoliko nijansi trave (crvena?), opalo lišće, tragove vozila za prevoz golfera... Postoji širok izbor rezolucija, kao i podešavanje magle, vremenskih prilika, kvaliteta 3D objekata i slično, tako da celokupan prikaz može zadovoljiti najrazličitije ukuse. *Replay* opcija nudi posmatranje vaših poteza iz nekoliko zanimljivih uglova, a sve to svakako možete snimiti, i posmatrati uz probranu muziku. Naime, uz igru stiže svega nekoliko muzičkih sekvenci, tako da instalacioni direktorijum sadrži prazan mp3 poddirektorijum, koga možete ispuniti svojom kolekcijom pesama i prepustiti se neponovljivom užitku posmatranja sopstvenih majstorija. Zvučni efekti su prisutni u istoj formi kao kod prethodnika. Dakle, fijuci vetra, uzvikivanje gledalaca, jednolični zvuci prilikom udaraca i ovoga puta su jedini propratni elementi u toku vaše partije. Tu je i dosadni spiker koji komentariše vašu partiju, pri čemu će ovoga puta u određenim trenucima biti veseliji i zabavniji nego ranije.

Zanimljivo je da igra sadrži čak sedam tipova instalacija, od kojih je većina namenjena različitim vidovima mrežnog igranja preko Interneta. Mana koju ćemo na kraju uputiti znatno narušava celokupan utisak o igri. To je sporost, prisutna u velikoj meri i na jačim mašinama. Za potpuno ugodno igranje potrebno je 128 ili više Mb memorije, što je za jednu simulaciju golfa nedopustivo.

Be him or beat him. Ili se takmičite protiv Tigera, ili izberite istog i raspametite protivnike. Imajte u vidu da Tiger i dalje poseduje specijalne poteze i da je vrlo, vrlo neugodan. Zato se prvo dobro uvežbajte, izaberite lik šmekera Dejvisa Lava ili Majkla Legende, promenite njihovo ime u vaše sopstveno, razbite crnju šampiona i pokažite mu čija majka na tavan odlaže štapove svoga sina (i uz to crnu vunu prede).

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

\+ Golf za svakoga

\- Sporost pri učitavanju

73%

Žanr: Simulacija golfa

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII450MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	80
zvuk	66
muzika	63
igrivost	83
atmosfera	74

Vitomir Savić

Replica The Atomic Punk

Priznajem, naziv je malo čudan, ali ono što se krije ispod je obično do bola. No, i igre sa ovakvim nazivima moraju da postoje. Šta "Replica" označava u datom slučaju ne može ni da se nagađa, dok je "atomic punk" zgodan podnaslov (nerazumljiv i nevezan za bilo šta ali se lako pamti). Dalja analiza je potpuno besmislena pa ćemo preći na ono što svi iščekujete - gađanje suvim pitama od kokosovog brašna. Da bi se ovaj tekst (podlog autora) razlikovao od ostalih, davaćemo samo pozitivne osobine igre. Sve nedostatke ćemo samo uzgred spominjati...

Patriotski nastrojeni koreanski proizvođač je sve briefing tekstove ostavio na maternjem jeziku i preveo samo glavni meni. Sve to uopšte nije ni bitno jer je radnja već hiljadu puta viđena. Kada kroz jednostavan izbor u meniju doprete do izbora rase primetićete (prilično kukasti) krstić i vijugavu liniju. Jedno su Siebeni (čitaj kao što je napisano - dva veka Vuka i sl.) a drugo Anti. Velike razlike ne postoje. Nema raznovrsnih vanzemaljaca i totalno različitih jedinica, već je sve pomalo spušteno na zemlju. I to Koreju.

Način igranja ove real-time strategije se malčice razlikuje od dosadašnjih, prvenstveno zbog toga što će vas neprijatelj razbucati avijacijom posle prva dva minuta igranja (dok budete gradili barake, recimo). Taktika i strategija ne postoje, ali pošto je **Tiberian Sun** već pokupio one poklonike ovog žanra koji vole da taktiziraju i razvijaju svoje baze ovde je težnja (nenamerno, naravno) bačena na bezumno razaranje. Nemojte se preterano radovati, razaraće se uglavnom vaša baza.

Sakupljanje resursa i izgradnja baze i jedinica su šablonski odrađeni, sa ponekom inovacijom. One se uglavnom sastoje u otežavanju već predviđenih ciljeva tako što vam igra ne dozvoljava da selektujete po neku jedinicu. Postoji i momenat kada neka od građevinskih jedinica naprasno prestane sa radom, ali to ćemo pripisati lošim radnim uslovima kao i emancipacijom vanzemaljske radne snage. Jedna od retkih originalnih stvari u igri su ljudski resursi - iliti ljudi. Da bi ste izgradili bilo koje vozilo ili istrenirali vojnika potrebno vam je topovsko meso, koje se u vidu civila nenaoružano šetka oko glavne baze i mora biti dovedeno do regrutnog centra (ima tu nešto...).

Pravo je čudo kako kompjuterski vođene jedinice stižu do vaše baze, jer kada vi nekud krenete pešadija se izgubi po brdima i zaseocima. Svaka prepreka je fatalna i AI ove igre ne bi prošao ni Monti Pajtonov test za idiote (onaj sa preskakanjem kutije šibica). Verovatno da bi sprečili frustracije, programeri su uveli još jedan element rizika a to je zaglupljivanje jedinica. Taman ste rešili da se provučete pored podlog, pokvarenog i kavgadžijski nastrojenog brežuljka, kao ono ne lezi vraže, vaša jedinica gubi svaki dodir sa realnošću (verovatno zbog mračne atnmosfere) i odlazi u neprijateljske redove kao ovčica.

Grafika u igri je (bila) dobra, ali blago preterani efekat "magle rata" ubija u pojam. Izuzev mesta gde se vaše trupe nalaze, mapa je u mraku. Kako i zašto ne pitamo, već govorimo tiho i nosimo baterijske lampe sa sobom.

Jedinice koje su animirane klizanjem po mapi izgledaju sasvim pristojno. Eksplozije su, začudo, odlične. Pešadijske jedinice su malčice slabije animirane što u sprezi sa njihovim očajnim glasićima čini komičan (krajnje pozitivan) deo igre. Za svaku (i slovima - svaku) komandu vaše dvonožne jedinice odgovaraju sa "Cover me - I'm going in!". Višestruke naredbe dovešće do disko efekta u "Co-Co-Cover me-Cover me..." stilu.

Po dosta pokazatelja, reklo bi se da je ovo unazađeni **StarCraft**. Engine je slabo prekopiran, ali su kursori i ugao gledanja bez imalo skrupula maznuti. Ako želite da vidite kako je mogao da izgleda vaš prvi pokušaj u programiranju real-time strategije bacite pogled. U protivnom, bacite ovaj CD.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Lep editor, civili
Mnogo toga, AI

Žanr: Real-time strategija
Minimum: P133MHz, 16Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM,

1 CD

35 %

grafika	50
zvuk	25
muzika	00
igrivost	41
atmosfera	30

▾ Sve filmske sekvence (kao i većina drugih stvari) u igri su urađene u StarCraft fazonu

COLONY WARS RED SUN

Treći nastavak legendarne pucačine Colony Wars stigao nam je u poslednjem momentu (gotovo pred štampanje) pa smo bili u nemogućnosti da vam ga prikažemo u regularnom opisu i zato se nemojte iznenaditi što ovaj naslov nalazite u rubrici Loading. Imali smo vremena tek da bacimo pogled na sjajni početni intro i da odigramo par misija tako da je utisak iako nepotpun ostao jako dobar i obećavajući. Kao što možete i sami da vidite, igra je vizuelno napredovala i atmosferski evoluirala. Ushićenje prilikom igranja prvih nekoliko misija je zaista veliko, a igra je pokazala i potencijal za dalje udubljivanje i veliku zaraznost , kao i veliku funkcijonalnost sistema za upravljanje, pa i unapređivanje vaše letelice. Nekoliko različitih kamera i oružija, komentar saveznika kad ga upucaš:" Ja sam na tvojoj strani!!!", sve su to stvari koje instantno upadaju u oči. Brifing misija čini celu stvar još zanimljivijom i kao jedina mana u ovom trenutku, mogla bi da se pokaže nedovoljna brzina letenja (niko ne garantuje da letelica neće biti mnogo brža u kasnijim misijama), pa bi ipak bilo najbolje da sačekate sledeći broj i vidite dali se radi o odličnoj ili samo dobroj igri.

igromer

Na prvi pogled izgleda sjajno, ali ipak sačekajte opis u sledećem broju

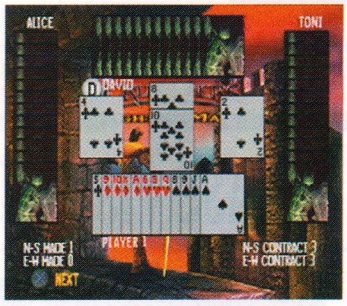
88 %

Žanr: 3D pucačina

1 CD

FAMILY GAME PACK

Ono što ste svi već sigurno odigrali bar jednom u životu (možda i masterovali) pojavljuje se na sonyju, ne kao iznenađenje ili osveženje već kao logični dodatak PSu koji nema Windows pa je samim tim uskraćen za mini igre kao što su domine, mice, poker ili šah. Kao što smo već pomenuli, sigurno ste bar jednom u životu odigrali neku od ovih igara u stvarnosti (ili su video igre stvarnost?) pa vas ništa neće iznenaditi kad vidite ovu simpatičnu kompilaciju kućnih igara. Ok, budimo realni , nama je zanimljivo da na koji minut obrnemo par karata i pomerimo koju figuru ali treba biti svestan situacije (ipak vi treba da izdvojite neke pare za ovakav disk). Vremena su skupa, i bolje vam je da nađete neke pohabane stare karte u nekoj od vaših fijoka pa da se udružite sa još nekim i podelite dosadno vreme na pola. Neko može i da se povredi pa kaže:" Ma ja imam para za sve" i takav treba da zna da će ovde naći četiri grupe društveni igara: pokeri, igre karata, igre na tabli (domine, šah) i igre iz kazina. Što se ovih poslednjih tiče, svi znamo da bez rizika nema ni dobitka (atmosfere) pa na njih i ne treba računati. Zvuči zaista besmisleno, upaliti Playstation da bi se na njemu igrale ovakve igre i otprilike, kako zvuči tako i izgleda i zato bi bilo najpametnije ostaviti se ove kompilacije koja bi eventualno bila zanimljiva da može da se igra u pauzi neke druge (ozbiljnije) igre koja dugo učitava.



igromer

Nije loše ali samo ako ste puni para.

52 %

Žanr: Kompilacija

1 CD

ROMANCE OF THE TREE KINGDOMS VI

San svakog čoveka je bar jednom u životu bio da vlada svetom, gospodari narodom, postane veliki vojni strateg koga će istorija da pamti, junak kome o kome će se pevati pesme i pripovedati legende, sin koji zavrednjuje ponos svoga oca, ćerka sa puno miraza i potencijalnih mladoženja ili jednostavno sitni prodavac i zanatlija. Ako vam ništa od ovoga nikad nije palo na pamet kao dobra ideja onda je neko od nas čudan. Naravno, sad očekujete da kažemo da ova igra sve to omogućava međutim samo ste blizu. Naime, Kina jeste najmnogoljudnija zemlja na svetu, ali daleko od toga da je ona ceo svet. Do sad ste već ukapirali, radi se o upravljačkoj simulaciji koja vam zaista može ostvariti sve gorepomenute snove, ali samo u okviru drevnog kineskog carstva. Dobro, možete napraviti svoj lik, sa autentičnim datumom rođenja, ličnom istorijom pa čak i sa ne mnogo kineskom slikom lica, ali to ne menja činjenicu da će vam saveznici u borbi i glavni neprijatelji biti Chung Lei, Lei Chao, Ynig Che i tako slični. Naviknite se na ovu manu i dobićete jednu zaista sjajnu, kompleksnu, zabavnu i dugu igru. Radi se dakle o upravljačkoj simulaciji koja dobija oblik potezne strategije kada odlučite da se upustite u borbu. U početku upravljate gradom i izvršavate sve vojne, administrativne i druge poslove kako bi postigli cilj koji ste zacrtali. Možete vladati mirno, sklapati prijateljstva a možete i ratovati, i na osnovu tipa vladara koji ste odabrali zavisiće i konačni cilj. U pitanju je zaista sjajna igra i svi "stratez"i bi morali ozbiljno da je razmotre.

igromer

Sjajna strategija ako ne previše kineska

84 %

Žanr: Potezna strategija

1 CD

SUPERBIKE 2000

Nemoguće koliko to samo može da zvuči, EA sports je napravio još jednu sportsku simulaciju. Sad već možemo da definišemo novi žanr: EA sportsovi pokušaji premošenja sporta na igru. Koliko su samo igara napravili momci iz Kanade, koliko je poznatih imena prošlo kroz njihove igre, koliko je samo pompe izazvao svaki njihov serijal a oni? Ne nismo mislili na to da ih slava nije promenila i da su oni isti oni entuzijasti kakvim ih svi mi znamo, mislili smo da još nisu napravili realnu igru. Uredu, možda je to malo prestrog sud, ali činjenica je da se uvek nađe tu neki Konami, ili neki Polyphony da ih uče kako se pravi igra. Bilo kako bilo, tradicija bi mogla da se promeni u ovom slučaju jer je Superbike 2000 jedna zaista dobra igra (možda najbolja u svom žanru). Ubrzavanje sporta i naginjanje ka arkadi su uvek bili principi EA sportsa, što je pokvarilo mnoga dosadašnja ostvarenja ove firme, no ova politika se nekako uklopila u Superbike kao da je baš za njega stvorena. Kad vam se joypad nađe u rukama i počnete da krstarite nekom od staza, videćete i koliko je to adiktivna igra. Kako ovaj žanr ipak ne možemo svrstati u red popularnijih, i sam trud koji je uložen u igru je srazmeran popularnosti sporta i samog žanra. Grafički dizajn je ispod proseka današnjih ostvarenja (nezavisno od žanra) i sama igra je manje užitak za oči nego većina drugih EA igara. Ono što je bitno je da se grafika izgleda mimoišla sa igrivošću, pa sad pred nama imamo jedno zaista zanimljivo izdanje. Samo zato što iza naslova ide 2000. ne znači da je igra glupa.

igromer

Dobro ostvarenje u ne tako zahvalnom žanru.

78 %

Žanr: Simulacija motora

1 CD

FEAR EFFECT

igromer

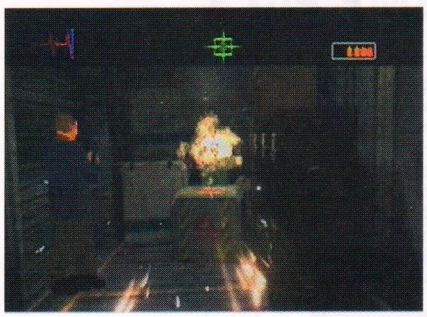
Najbolja igra u ovom mesecu i jedna od najboljih avantura sa PS

94%

Žanr: Avantura

4CD

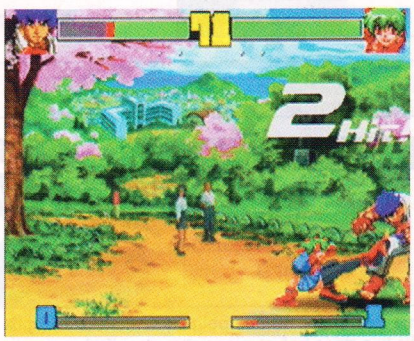
Grafički i i u svakom drugom pogledu najbolje ostvarenje u ovom mesecu stiže nam od momaka koji se potpisuju sa Kronos a pod pokroviteljstvom Eidosa. Sa tri različita lika putovaćete kroz neverovatne lokacije na čak četiri CDa. Od početne animacije do uvodnih međuanimacija sve u igri će vam se činiti kao da je iz raja izašlo. Likovi su urađeni u maniru srtipa ali su naravno 3D a pozadine su odrađene sa takvom detaljnošću da bi i FF i Rezi mogli da ponešto nauče. Animacije su još češće nego u dva pomenuta serijala i zadovoljstvo ih je gledati kao i ostatak igre. Kombinacija akcije i interaktivnog je neverovatna, dešavalo nam se da po dva tri minuta ne provalimo da se animacija završila i da treba da igramo. Uprkos naslovu, za kojeg se može reći da obećava još jedno surival horror izdanje, FE vas neće puno uplašiti iako će vas nesumnjivo uzbuditi. Pravac napred i konstantna akcija filozofija čini ovu igru bližu MGSu nego Resident Evilu ili Silent Hillu. Neprijatelj čeka iza svakog koraka i od vas traži maksimalnu koncentraciju. Adrenalin se luči pojačanim intenzitetom, a puls će vam porasti i kad vidite kako se glavna junakinja igre kupa!!!



Dosta o kvalitetima, sada malo o manama. Mana uopšte i nema, ili ima možda jedna jedina, a to je nefunkcionalni meni igre na koji se treba navići kako nije čak ni sličan bilo kom dosad viđenom u ovakvom tipu igara. Sve je posvećeno akciji tako da ne možete da pritisnete meni dugme pa da dok vi menjate oružije protivnici stoje (RE,MGS i sve ostalo). Ostvarenje koje je apsolutno i definitivno postavilo neke nove standarde u svetu igara na konzolama najverovatnije će biti detaljnije opisano u sledećem broju (stick around!).

FIGHTING GAME CREATOR

Oduvek smo želeli da se uvučemo u kožu programera i ispravimo njihovo slepilo kod nekih primera našim sjajnim idejama i smislom za atmosferu. Street Fighter je pokrenuo mnoge stvari, među kojim i rečenice koje počinju sa "Kad bih ja pravio igru.." Ok, tražili ste, dobili ste, nema veze što ne moženo da pravimo Quake4, kad bi smo to mogli nebi bilo razlike između nas i programera jel, bitno je da mi konačno nešto pravimo a sad što je to 2D tuča šta je, tu je. Prvi i osnovni problem igre je svakako činjenica da je igra zasad još uvek na japanskom, nemački smo još mogli nekako da svarimo ali ovo je već previše. Dakle, ako niste japanac ili ako ne znate japanski moći ćete samo da igrate već postojeću igru koja je blago rečeno glupa. Mali broj likova i poteza, uz jako lošu 2D grafiku i neverovatnu sporost čini ovaj mod strahovito stupidnim. Naravno to i nije osnovna namena igre ali se postavlja pitanje koliko će likovi koje sami napravite biti bolji i raznovrsniji, što se poteza tiče. Ostaje nam samo da se nadamo će se igra pokazati mnogo bolja kad sami počnemo da stvaramo. Inače, iz onoga što smo uspeli da vidimo, moguće je editovati i razgovore između likova koji se pojavljuju pre svake borbe. Sve u svemu, interesantna igra kojoj zasad smeta jezik.



igromer

Bilo bi to i mnogo niže ali tema nagoveštava potencijal

65%

Žanr: Kreator tabačina

1CD

CHAMPIONSHIP BASS FISHING

Jeste li ikad ustali u deset sati ujutru shvativši da ste prespavali ugovoreno pecanje koje je trebalo da se odigra u šest? Jeste li se ikad ozbiljno razmišljali da prestanete sa pecanjem zato što vam stalno puca najlon i zapetljava se u mašinicu? Koliko puta ste odustali od pecanja jer vas je jednostavno mrzelo da napuštate okrilje sopstvenog doma? (teleshop sindrom je već poznata bolest) Da, da svi vaši problemi su sad prošlost. Zapravo i nisu, ali bar konačno možete da uživate u blagodetima pecanja iz sopstvene sobe. CBF nije jedina pecaroška igra za PS ali je svakako najbolja, i ujedno jedna od najboljih igara koju je EA sports napravio u zadnje vreme i uopšte. Grafika je odlična i sva jezera su urađena do najsitnijih detalja. U mogućnosti ste da birate jezero i zatim da krstarite čamcem po njemu. Kada odaberete mesto sledi obavezan odabir mamca u kojem će vam pomoći tip-ovi iz menija igre. Pored dobrog mamca treba vam i dobra taktika navlačenja koja se razlikuje od ribe do ribe. Pored svega toga tu je i fenomenalna muzika koja vam pomaže da prekratite sate dosade i čekanja. Graditi karijeru je posebno interesantno, možete učestvovati na raznim turnirima u kojim treba upecati razume se što vešu ribu. Adiktivnost ove igre je čudesna (ispitano i odobreno od jugoslovenskog udruženja za adiktivnost) i uvući će u televizor i zaklete ne pecaroše.

igromer

Može da zameni pravo pecanje ali ne i Final Fantasy 8 ili Resident Evil

78%

Žanr: Pecanje

1CD

BUNDESLIGA 2000 DER FUSSBALL MANAGER

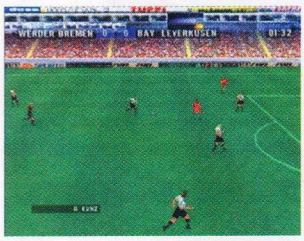
igromer

Iako na nemačkom menadžer koji puno obećava

79 %

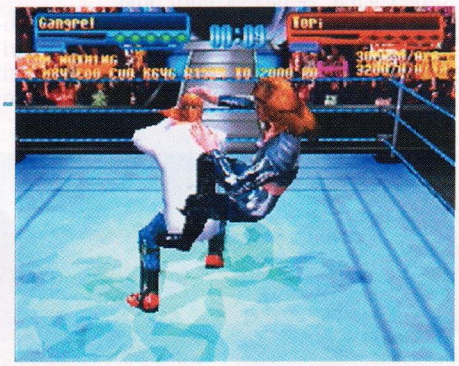
Žanr: Menadžer

1 CD



Mnogi kažu da je nemački fudbal industrijski, da u njemu nema tehnike i da je to najgora i najnezanimljivija liga od svih jačih liga u Evropi. Uopšte, jako je malo ljudi u jugoslaviji koji voli nemački fudbal. Nemački klubovi se preziru a igrači poput Birofa i Cigea služe samo za podsmeh navijačima, koji tvrde da ovi igrači samo kvare sjajne italijanske klubove. Ne sumnjamo da ni vi niste baš neki ljubitelj nemačkog fudbala i da vam sama pomisao na vođenje jednog Bundesligaša predstavlja noćnu moru koju na sreću nikad nećete morati da sanjate. Moramo priznati da u gornjem tekstu nije bilo ni malo sarkazma, i mi mrzimo švabski fudbal, ali to ne menja činjenicu da je ovo jedan odličan menadžer. Pored niza zanimljivih opcija (od treninga do kupoprodaje i taktičkog nameštanja), igru odlikuje i korišćenje engina Fife i kad jednom pokrenete utakmicu bićete zaista zadivljeni načinom na koji sve to funkcioniše. Sama utakmica je čak sporija i samim tim realnija od Fife, pa će gledanje igre biti veoma korisno. Ne treba neki meni da vam govori o performansu vašeg igrača, vi to vidite tu, na licu mesta i tačno znate ko treba a ko ne treba da igra. Menadžer zaista izgleda fantastično i biće pravo zadovoljstvo igrati ga na engleskom, kako je ova verzija jošuvek samo na nemačkom, što je i glavni razlog Što nismo išli u detalje prilikom opisivanja.

WF SMACK DOWN !



igromer

Da nisu u pitanju kečeri možda bi to bila odlična igra

75 %

Žanr: Rvanje

1 CD

Malo, malo pa se neki kečeri pojave u Loadingu. Kad li će prestati sa proizvodnjom ovakvih igara? Nemojte okretati list, ovo su najbolji kečeri do sad i tuča vredna pogleda čak i okorelih Tekkenovaca. Broj poteza i opcija u ovoj igri su neverovatni. Moguće je kreirati sopstvenog foliranta i to sa takvom detaljnošću da je to neverovatno. Pored vizuelne pojave vašem kečeru možete promeniti stil borbe pa čak i omiljeni potez i potez kojim ulazi na ring. Kad odlučite da uđete u svet keča, čekaju vas brojna takmičenja, čitava karijera C američkih glumaca. U mogućnosti ste da birate listu poteza (ogromna je!), pa i oružije (tupo naravno) kojim se vaćlik koristi. Ako niste baš najsigurniji u glumljenju boga, možete izabarati nekog od ponuđenih zvezda ringa, a i njih ima mnogo koliko i uostalom svega, svega u ovoj igri. Grafika je na nivou, naravno tu se kečeri nikad neće moći da mere sa ostalim borilačkim igrama ali vizuelni ugođaj je dobar. U igri postoje i mnoge animacije koje će se opako svideti fanovima ovog sporta (uzak krug ljudi). Fanovi znaju šta im je činiti a vi razmislite.

POCKET FIGHTER

Pocket Fighter ili Capcom nastavlja da reciklira, u slobodnom prevodu, je nov način da se junaci Street Fightera iskoriste kao mamac za ljude i njihove novčanike. Kao i Chocobo Dungeon ova igrica ima problem nedovoljne ozbiljnosti i prevelike kompleksnosti za svoj simpatičan, dečiji izgled. Isto kao i sa Chocobo Dungeonom i ovde se kod naše dece javlja problem jezika koji je neophodan za uživljavanje u igru i bez kojeg su sve bitnije stavke u igri bezuskorisne. Logično i Street Fighter zaljubljenici su sad već bezmalo iskusni gameri i mogu seuračunati u kategoriju video game veterana, pa im je shodno tome i ukus u pogledu igara prilično definisnan. Dečije igre nisu bile za SF fanove ni pre šest godina kada se pojavio world warior a kamoli sada kada su ostarili šest leta. Priznajemo, simpatično je to videti, ili bi možda bilo da se radi o posteru ili majci a ne o čitavoj igri kao što je to ovde slučaj.

Ima tu svakako i nekih inovacija kao što su kviz pitanja koja na koja odgovarate da bi odredili prirodu lika koga kreirate ali sve je to idalje suviše dečije. Postoji i mod u kome gradite karijeru i sakupljate iteme, Što vas opet samo natera da mislite kako bito bilo sjajno da je uvedeno na nekom normalnom Street Fighteru. Die hard SFovci mogu da bac eoko oko na ovu igru i to je sve (nadm se da niste bukvalist).

igromer

Apsurdna igra preporučljiva samo detinjastim Streetfighter-ovcima

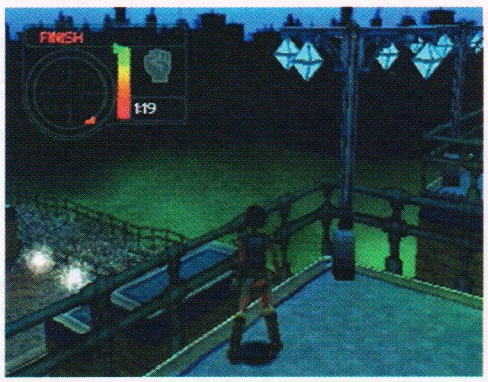
43 %

Žanr: Tabačina

1 CD

URBAN CHAOS

Ako ste kojim slučajem čitali opis Urban Chaosa za PC znate da je to igra koja zaslužuje više pažnje nego što je ovde dobila, ali problem koji smo imali sa Red Sunom ponovio se i ovde, pa smo imali vremena tek da bacimo pogled na ovo dugo isčekivano Eidosovo ostvarenje. Za one koji se ne bave čitanjem PC opisa treba napomenuti, da je UC mešavina žanrova koja bi se mogla nazvati kopijom Omikrona (opet mi o PCu ali ne bojte se, Omikron stiže i za sony1). U igri ćete voziti kola kao u Driveru i tući se kao u Fighting Forceu što je jako inovativno (kad je reč o Playstationu). Da biste uopšte počeli da igrate treba da prođete niz testova i treninga što je opet standard koji je postavio Gran Turismo. Igra ima pretežno arkadni karakter i manje je avantura nego što bi se dalo predpostaviti na osnovu izgleda. Koliko ova igra zaista vuče da je igrate i koliko zaista obećava, saznaćemo nažalost tek kroz mesec dana kada ćemo objaviti kompletan opis.



igromer

Do sledećeg broja ovo ostaje samo vrlo dobra igra

80 %

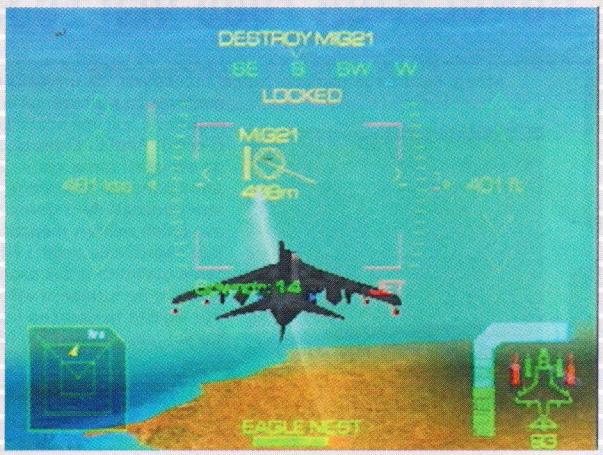
Žanr: Arkada

1 CD

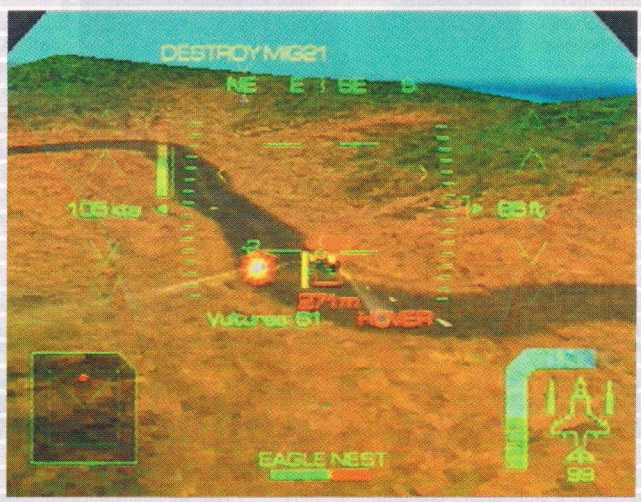
Eagle One: Harrier Attack

●●●●●● Miloš Domuz

Možda najnezastupljeniji žanr na PSX konzoli, a kome bi trebalo posvetiti više pažnje, jeste žanr simulacije letenja. Iako je izašla gomila igara ovog tipa, skoro nijedna nije vredna pomena. Iz čitave gomile se javlja samo jedan izuzetak koji vredi nešto, a to je legendarni Ace Combat. **Prvi** Ace Combat **grafički nije predstavljao ništa novo ali sama srž igre jeste. Zatim se *Namco* potrudio da potpuno rasturi konkurenciju (i to na duže vreme) nastavkom** Ace Combat 2. **Poslednji deo je izašao 1998. godine i postao jedna od najboljih arkadnih simulacija letenja na Playstationu.** Eagle One **je *Infogramesov* pokušaj da se sruši vladavina** Ace Combata **ali svi znamo da jedina igra koja može biti bolja od** Ace Combata 3 **jeste** Ace Combat 4. **Nemojte da vas ovo razočara jer** Eagle One **nije nimalo loša igra.**



Programerska kuća *Infogrames* nam je poznata po **Colin Mc'rae Rallyju, V-Rally** serijalu i drugim igrama. Pretpostavljamo da je ovo *Infogramesova* prva simulacija letenja pa im se mogu i oprostiti neke greške. Iz introa se shvata cela priča pa vam preporučujemo da ga odgledate. Ceo intro kao i međuanimacije su urađene u fazonu vesti sa nekoliko TV stanica. Izvesna grupa hakera i terorista pod imenom "ANM" (Army of the New Millenium) je izazvala totalni haos po celoj Americi napadima na aerodrome, bolnice i nuklearne elektrane pritom zauzevši Havaje i okolna ostrva kao glavni štab, a za sve to kažu da je "samo mali početak u oslobađanju sveta od američke armije". Vi ste vođa Eagle skvadrona i cilj vam je totalno uništenje "ANM-a" i preuzimanje kontrole nad Havajima.



Grafički, igra je solidna: nije ni loša a nije ni odlična, ali po nekim detaljima je bolja od **Acea** (jasno se primećuje staklo i prstenje na kabini, eksplozije su prilično svetle, rešetanjem po zemlji ostaju crne rupe...). Inače, ostali efekti su urađeni standardno pa ih nećemo pominjati. Vaše čedo, Harrier, je urađen kako - tako. Za one koji ne znaju, Harrier je jedini borbeni avion na svetu koji može da uzleti vertikalno, što mu omogućava da se spusti u najveće zabiti džungle pa su samim tim i misije kreativnije i zanimljivije. Teren preko koga letite je veoma koloričan ali je u svakoj misiji isti: palme, zelene doline, uvale i more (da li je to neko spomenuo "Acapulco HEAT"?). Još dodajte činjenicu da skoro nikada nećete leteti iznad oblaka i cela stvar na trenutke postaje monotona a kada igrate neku misiju po mraku automatski se pali *night-vision* koji ne može da se isključi. Zvučna podloga je interesantna, uz puno detalja. Zvuk mitraljeza je urađen uz puno basa pa ako imate zvučnike sve će da se trese. Isti slučaj je i sa eksplozijama. Muzika u igri je klasična za razliku od **Acea** koji je u totalnom techno fazonu, ali pesme se ponavljaju kako u kom nivou pa će vas sigurno iznervirati posle par krugova.

Od neprijatelja, tu je topla dobrodošlica na svakom uglu, pardon brdu. SAM-ova (kamioni sa projektilima zemlja-vazduh) ima toliko da ako krenete pogrešnim putem računajte da ćete kroz nekoliko sekundi ležati metrima pod zemljom. Na nebu će vas napadati Suhoj-31, F-15 i neizbežni ruski helikopteri Hind-ovi. Naravno tu su još i mnogi raketni džipovi i tenkovi koji vam neće dati mira, pogotovo u misijama kada treba da zaštitite nekog. AI je osrednjeg kvaliteta, mada u nekim trenutcima ume da iznervira (npr: jurite se sa Suhojem i ne možete da ga srušite pa odlučite da se vratite u bazu, a on za vama; jurite F-15 a on zatim pokuša da napravi okret unazad ne bi li došao vama iza leđa i nesrećom po njega, udari u zemlju). Svi neprijatelji koji se sruše ili eksplodiraju na zemlji ostaju zapaljeni tokom cele misije što doprinosi atmosferi igre. Od oružja možete istovremeno da nosite pet-šest različitih projektila i bombi: air-to-air, air-to-ground, heavy air-to-air, MK2 bombe itd. Zavisno koje oružje držite dobijaćete mete na ekranu, što znači da ako držite projektile vazduh-zemlja moći ćete da nanišanite samo mete na zemlji pa zato pazite koga gađate jer može da vam se desi da vam u susret leti neprijateljski avion a vi gađate tenk. Nišanjenje protivnika je dosta olakšano s obzirom na to da neprijatelji nisu nešto posebno pokretljivi već ih samo ima u većim količinama. Kada protivnik dođe u domet dobijate signal da ste ga nanišanili, dok sa strane mete možete videti njegovu energiju tako da pravilno možete da rasporedite municiju.

Misije se isključivo odvijaju na Havajima i okolnim ostrvima: Molokai, Oahu, Maui...(sada shvatate zašto su svi nivoi isti). Zadaci u misijama su uglavnom tipa seek&destroy i spašavanje ljudi ali ni oni u **Ace Combatu** nisu ništa drugačiji. Ponekad se desi da dobijete i poneku od specijalno pravljenih misija koje su po svom sadržaju mnogo zanimljivije od ostalih (npr. vaš wingman je oštećen i nema goriva a vi u letu treba se dokačite krilima da bi on prešao kod vas u kabinu). U nekim misijama menjate avion da biste završili dalje objektive; recimo, naučnici se nalaze u vulkanu koji eruptira a vi slećete helikopterom da ih spasite; imate manjak goriva pa prelazite u A-10 Warthog koji ima jača oružja itd. Cela igra je podeljena na desetak ostrva na kojima treba preći po pet ili šest misija da biste napredovali na sledeće ostrvo. Ukoliko ste dobro odradili misiju, sve objektive završili u manjem vremenskom periodu i uništili većinu neprijatelja dobićete neku medalju. Na početku svake misije je obavezno poletanje a u većini i sletanje, dakle - više ćete sletati nego u **Aceu**, a najveći razlog tome jeste vaš nosač aviona na kome popunjavate oklop i baza na kopnu na kojoj popunjavate municiju. Kontrole su veoma jednostavne i neće vam trebati puno vremena da ovladate Harrierom. Ako ste navikli na pokrete aviona kao u **Ace Combatu 2** i **3**, onda možete da ostavite automatsko okretanje, brzinu i visinu što dodatno olakšava vaše kretanje.

Eagle One je kvalitetna igra koja može da stoji rame uz rame sa **Aceom**. Ako vam **Ace Combat** nije dovoljan, **Eagle One** je prava stvar za vas.

igromer

Dužina, igrivost +
Identične lokacije −

84%

Žanr: Simulacija letenja

1 CD

Broj igrača:	1-2
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	84
zvuk	83
muzika	80
igrivost	87
atmosfera	85

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

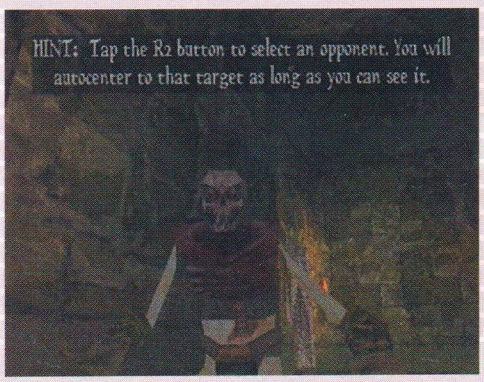
●●●●●● Adriano Brišček

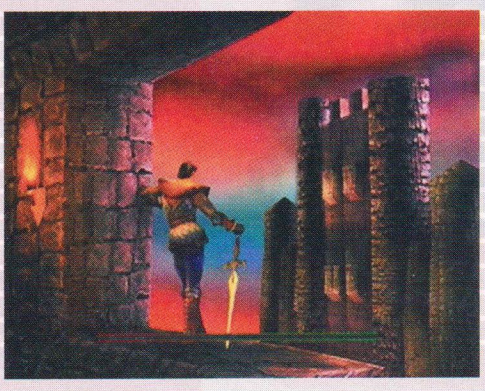
Krstaši moći i magije od sada i na Playstationu. Nemojte okretati stranu - ovo nije još jedna očajna konverzija koja će vas lošom grafikom podsetiti koliko je PS zastareo u poređenju sa PC-jem. Crusaders je izuzetak koji potvrđuje pravilo i definitivno je igra koja će vas uzdrmati iz letargije u koju zapadaju mnogi PS vlasnici u poslednje vreme. Glavu gore, ima još magije u tom sivom vucaralu.

Ova igra je nastala kao očigledna posledica uticaja **Tomb Raidera** na **Might & Magic** serijal. Za one koji se baš ne sekiraju mnogo za PC hitove, treba pomenuti da je ovo zaista sjajan serijal i prava je šteta što se pre ovoga nijedan njegov član nije pojavio na PS-u. U početku su izdanja ovog serijala bile klasične FRP lige pa su kasnije sa **Heroes of Might & Magic** ubačeni i neki elementi potezne strategije. **M&M** i **HoM&M** su se smenjivali izlascima ali su se nadovezivali radnjom, što nažalost nije slučaj za igru o kojoj je ovde reč. Kao što smo već pomenuli, **Crusaders** je inspirisan prvenstveno **Tomb Raiderom** i može se stoga nazvati trendaškim i komercijalnim izdanjem ali ovo se lako zaboravi (ovo je jedno odlično trendaško, komercijalno izdanje).

Vizuelna strana igre oduševljava. Pozadine su svetle i detaljne i nimalo ne zaostaju za onim iz **Tomb Raidera** (koji se samo koristi zahvalnijim, mračnijim pozadinama). Vaš lik, Drejk, je takođe odlično odrađen i menjaće izgled u zavisnosti od oklopa koji nosi. Oružje i svetlosni efekti su isto tako dobro urađeni. Bacanje magija i prolasci kroz pejzaže su užitak za oči, i što je najbolje, igra radi i učitava jako brzo. FRP elementi se sastoje u skupljanju expa i napredovanju kako lika tako i oružja i magija. Kako bismo samo voleli da Lara može da napreduje (*napreduje u veličini grudi, što i nije tako loše, kad se bolje razmisli, prim. kor.*).

Pri svemu tome ćete još skupljati pare i kupovati potrebštine (healing potioni, oružje i oklop...). Bez obzira na brzinu napretka, za uspešno igranje će vam trebati i dobri refleksi i koncentracija. Treba istaći da je igra pretežno arkadna, tako da su avanturistički zadaci svedeni na minimum pa će vas od borbe odmarati samo povremena interakcija sa drugim likovima. Što se glasova tiče, može se samo reći da baš ne odgovaraju glasovima ljudi koji bi trebalo da obitavaju u tom vremenu. Šta onda tek reći o muzici, koja je totalno van atmosfere igre? Umesto da vas u vašim questovima prate horska izvođenja i sjajni instrumentali, osećaćete se kao da ste u diskoteci. Onima kojima je bilo koji **M&M** poznat sa PC-ja znaju koliko fenomenalnu muziku imaju te igre i verovatno smatraju ovo uvredom ("priglupim sonijevcima dajte nešto njima približno"), ali ovakva razmišljanja će vam samo pomoći da zamrzite jednu inače odličnu igru. Koga briga za muziku, kada konačno možemo da sakatimo ogre i kosture na Playstationu? Dok to radite, imate zaista sjajan osećaj (mlati kosture, razbijaj lobanje, savijaj kičme), no ni sama priča igre, bez obzira što nema veze sa prethodnim delovima, uopšte nije za bacanje. Pomenuta interakcija sa drugim likovima stvarno odlično funkcioniše čak i kad shvatite da je Drejk samo bleda kopija Solid Snakea a da je ostale likove verovatno tumačio neki pijani programer. Isključite ton, i dobićete pristojne razgovore koji vas motivišu da istražujete, čak i kada to nije preterano bitno za sam quest.





Sad znate zašto valja kupiti ovu igru (osveženje u svakom pogledu i generalno dobro ostvarenje), ali, ima tu i jedno (tri) ali (dobro, neka bude jedno veliko ALI). Naime, **Crusaderi** su puni bubica. Ovo je zaista retka i najčešće bezazlena pojava na Playstationu, no kako je **Crusaders of Might& Magic** izuzetak koji potvrđuje pravilo (kao što smo već naznačili), bugovi su ovde zaista nesnosni. Sigurno je da jedino ovaj problem može da vas spreči da zavolite **COM&M** jer je u toj meri izražen da čak i najzagriženiji ljubitelji Lare i **Diabla** imaju dosta da razmišljaju o svojim motivima za završavanje igre. Greškice kao što su ispadanje tekstura i pojavljivanje tekstova kad ih niko nije zvao nisu ni vredne pomena, ali ono što stvarno boli je to što vam se može desiti da vam nestane čitav jedan lik!!! Postavimo hipotezu: slučajno se desi da vam baš taj baja treba za izvršavanje questa i eto nama jedne velike nezgode. Može da vam se desi da izvršavate zadatak i da vam se javi *deja-vu* osećaj. Ne brinite, sva je prilika da već drugi put izvršavate taj quest (spoznaja ovoga je jako bolno osećanje). Nedvojbeno, bugovi su najveći neprijatelj krstaša moći i magije i ujedno najveća prepreka između vas i dobre zabave uz dobru igru. Ako imate puno slobodnih blokova, puno živaca i nešto sreće, sva je prilika da ćete

igromer

Tomb Raider u srednjem veku +

Progleti bagovi −

77%

Žanr: Arkadna avantura

1 CD

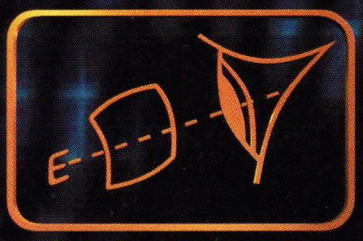
Broj igrača:	1
Broj Blokova:	2
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	88
zvuk	71
muzika	55
igrivost	74
atmosfera	87

za one koji vole računare emisija

ProPC

produkcija studio



CRONY®
Visual Communications Studio

marketing
011 635 777

subotom od 18.05 na TV Košava
repriza utorkom od 11.00

BAJT 021

NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI

na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu

SUBOTOM
OD 20^{00} DO 21^{30}

021

MS-92,2MHz

Tako Dobar Izbor

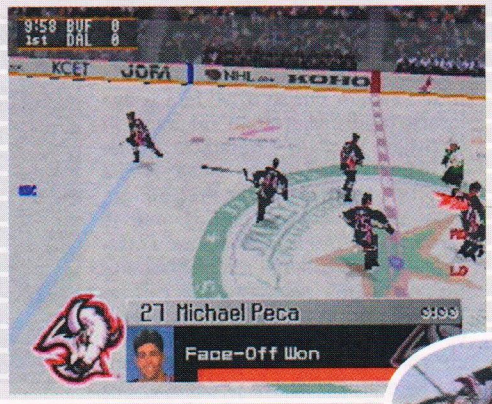
TDI

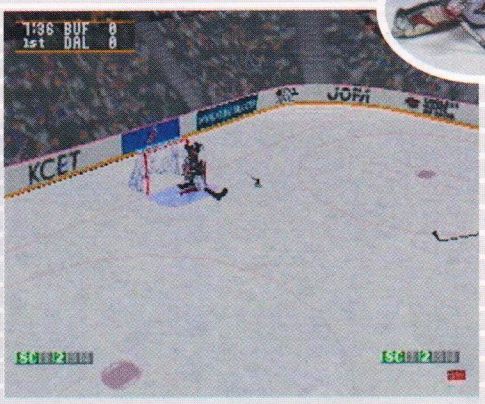
radio 106.3 MHz

●●●●●● Nemanja Borović

NHL BLADES OF STEEL 2000

Pljus!! Još jedna rukavica je bačena u lice *Electronic Artsu*. *Konami*, japanski gigant, uporno pokušava da im dokaže da nemaju šta da traže na području igračkih konzola. Do sada je *EA Sports* kupio veći deo kajmaka, a da li su Japosi ovom igrom uspeli da im pomrse račune?





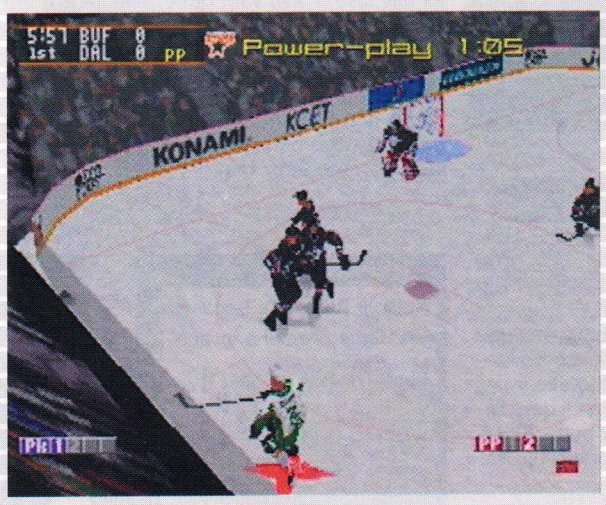
Nije nam poznato kakvu su zaradu (verovatno nikakvu) nameravali da ostvare u ovom delu Evrope,ali smo sigurni da hokej kod nas ne uspeva baš najbolje, naročito u poslednje vreme. Koliko vas zna da nabroji tri domaća hokej tima? Bilo kako bilo, hokej kod nas dolazi putem video igara. Posle odličnih *Electronic Artsovih* **NHL 99/2000**, u trku ulazi *Konami* sa svojim novim čedom.

Dakle, evo nas pred još jednom reinkarnacijom hokeja na ledu i to u verziji američke NHL lige (koja je, uzgred, najbolja na svetu). Baš kad ste pomislili "Oh, ne! Pa ja sam propustio **NHL Blades of Steel 94, 95, 96...,...99**!", prosvetliću vas saznanjem da je ovo tek drugi *Konamijev* pokušaj da donese čari hokeja u naše domove. Prvim se nisu baš proslavili ali se vidi da su momci (i devojke) od tada poprilično napredovali. Poradilo se na grafici, zvuku, a najviše na izvođenju. Pre svega su vodili računa o dinamičnosti jer bez toga hokej ne bi ličio na sebe. *Konami* se nije libio da odreši kesu (gde ima, tu se i prosipa!) pa je otkupio licence i od NHL-a i od NHLPA(udruženje igrača NHL-a).Tako se možete uvući u kožu bilo kog igrača iz bilo kog tima, a možete uposliti i nekog od trenutno slobodnih agenata. Igra poseduje i osnovne menadžerske elemente.Možete kupovati i prodavati igrače, menjati sastav i strategiju tima, formaciju u napadu i odbrani, pa čak i kreirati novog igrača samo po vašem ukusu. Utakmice se mogu igrati u tri osnovna moda: prijateljska utakmica, cela sezona i plej-of. Kada podesite još neke parametre karakteristične za sve sportske simulacije (težinu protivnika, pravila igre, proklizavanje i sl.), meč može da počne.

Da,došao je taj trenutak! Divovi sa ogromnim oklopima i teškim palicama ulaze u ledenu arenu. Hala odzvanja od vike razjarenih navijača željnih krvi I golova. Komentator u delirijumu najavljuje igrače. Atmosfera se zagreva. Vi čvrsto grabite kontrolere. Još samo intoniranje himne i meč počinje! Igrači ulaze u bespoštednu borbu za svaki pak, za svaki centimetar zaleđenog terena. Surovo naplaćujući svaku protivničku grešku nastoje ugurati mali, crni disk u protivničku mrežu (ili, ako je to već nemoguće,da bar palicom dohvate protivničkog igrača ili ga pribiju uz ivicu terena). Ali, tu ulazi IGRAČ i pokazuje tim profi šonjama kako se zaista igra hokej

Iako je ovo igra za Playstation, a ne za neku zverinu od Pentiuma 4 sa Voodoo 6 grafikom,ne može se reći da grafika baš oduševljava. Kao prvo, likovi igrača su suviše kockasti da bi se to moglo opravdati brzinom animacije. Takođe, potpuno su identični (sa izuzetkom golmana), i razlikuju se samo po timskim bojama. Drugo, navijači i rezervni igrači su dvodimenzionalni, a uz to i prilično loše nacrtani. Kod fudbala se ovo i ne primećuje toliko, ali ovde su tribine mnogo bliže i samim tim sve izgleda mnogo lošije. Sa druge strane, sam teren je urađen fenomenalno. Ogledanje igrača na ledenoj površini, komadićI leda koji lete na sve strane pri naglom zaustavljanju i skretanju. Jednom rečju - sjajno. Atmosferi doprinosi i povremeno bljeskanje foto aparata iz publike. Naročito kvalitetno izgledaju usporeni snimci golova i radovanje igrača. Ako ste pomislili da je nesavršena grafika neki veliki minus za igru, grdno se varate. Sve je to kompenzovano odličnom animacijom (*motion capture* je jedna divna stvar) I likovi u igri se kreću poput svojih uzora u stvarnosti. Kada lepo podesite igru, utakmica će zaista podsećati na snimak pravog hokeja. Zvuk u igri je prilično dobar. Žestoka rokačina u introu vam diže nivo adrenalina u krvi, a i muzika u menijima nije loša. Komentator je Rendi Han, inače najavljivač "San Jose Sharksa" (kao da vi to niste znali!). Čovek je fino odradio svoj posao,mada ostaje klasična boljka svih igara ovoga tipa, a to je da komentator prebrzo ostane bez novih komentara. Huk publike i ostali zvučni efekti su dinamični i dobro se uklapaju u atmosferu. Fizički modeli igrača i paka su odlični. Igrači imaju inerciju i često proklizavaju, sapliću se,padaju i sudaraju se. Pak se zaista realno kreće - kliza, leti i odbija se od zidova u najvećoj meri kao i u prirodi. Dobro je vidljiv, ali ne i preterano naglašen. Sve u svemu, jako dobro, ali ništa revolucionarno novo što bi **NHL Blades of Steel** bitno odvajalo od ostalih sportskih simulacija. Što se tiče pitanja sa početka teksta, slava *EA Sportsa* nije pomračena, ali postojanje konkurencije će dovesti do sve boljih igara svake godine, što je sigurno u našu korist. O ovoj igri sigurno nećete pričati unucima rečima "I tako šam žbog tije kompljutera i **NHL**-a izgubio godinu na fakultetu..." (znam ljude kojima se to desilo) ali daleko od toga da je loša. Igra nije nimalo laka i već na *rookie* nivou ćete morati da se unesete u igru da biste pobedili,što uvećava zadovoljstvo kada pogodite gol.

NHL Blades of Steel možemo preporučiti zaista svakome, od zagriženih ljubitelja **FIFA** serijala do strastvenih stratega, jer pruža odličnu zabavu i veoma je zarazna. Ako želite igru koja zaista pruža osećaj kao da ste usred prave partije hokeja a uz to se i dobro zabavite, obavezno je nabavite (čak se i rimuje).Ukoliko ste srećni vlasnik multi tapa možete se ogledati sa još do sedam prijatelja (neprijatelja?). **NHL Blades of Steel** definitivno zaslužuje mesto na vašoj polici za igre, a ako je i ne kupite, obavezno je bar pogledajte.



igromer

Atmosfera +
Ništa novo −

83%

Žanr: Sportska simulacija

1 CD

Broj igrača:	1-8
Broj Blokova:	3
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	+

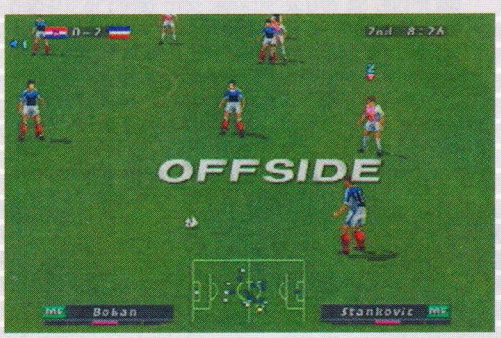
grafika	84
zvuk	76
muzika	74
igrivost	86
atmosfera	88

●●●●●● Adrijano Brišček

ISS Pro Evolution

Stigao je on, prvi i poslednji, alfa i omega, bog i batina, najbolji među najboljima, ili ukratko - ISS Pro Evolution (*ili još ukratkije - ISSPE, prim. kor.*). Konačno ćemo dobiti zanimaciju za nedelje i mesece, konačno ćemo igrati do besvesti i do kasnih sati, ne znajući kakav će gol ili akcija uslediti i sedećemo na ivici stolice gutajući ekran u želji za novim ISS majstorijama. Nažalost, ovakva euforija stoji samo ako ste Englez, Švaba, Amer... Da, dobro ste pročitali, od velikog Evolutiona ostala je samo prašina koja se zbog naše naivnosti podigla pre "velikog" izlaska ove igre. Nema tu ništa novo, to je Winning Eleven 4 preveden na engleski jezik. Ovo zaista nije slikoviti prikaz, već je ISS doslovce WE4 preveden na engleski.

Evropsko i američko tržište ne trpi izdanja koja nisu na engleskom jeziku pa su igrači sa tih prostora bili uskraćeni za **WE** serijal kako je ovaj na japanskom. Isti ovi igrači sada zaista imaju razloga za radost (stigao im je najbolji fudbal na svetu), a mi Japanci moramo da tugujemo jer ništa novo nismo dobili. Ako krenemo da kopamo po prošlosti, videćemo da naša očekivanja povodom ovog fudbala nisu bila bezrazložna. **ISS Pro 98** na NTSC-u i **Iss Pro 98** na PAL-u su se razlikovali kao nebo i zemlja. PAL verzija je izašla kasnije i pored updateovanih timova i igrača bila je i bolja u pogledu kontrole i kompletnog doživljaja. Bilo je sasvim logično da *Konami* napravi fudbal koji je bar updateovan u odnosu na **WE4**, a ovako Mijatović i dalje igra za Real i svi timovi su ostali identični onima u japanskoj verziji. Ako uključite *memory card manager* i pogledate snimljene blokove sa **ISS Evolutiona** primetićete da na njima piše **WE** (strrrašno!!!). Naravno, niko nama nije kriv - piratsko tržište ima i svoje loše strane (kao što smo upravo iskusili), ali kad smo već tu, red je da još jednom pomenemo zašto je ovo najbolji fudbal na svetu. Preslikavanje fudbala na video-igru traži visok stepen realističnosti, ali ne samo kad su u pitanju pokreti igrača (koji su ovde sjajno urađeni) već i kad treba oceniti najveće fudbalske zvezde i druge, manje poznate igrače. Bekam ima "9" za pas igru, Ronaldo "9" za brzinu, Birof "9" za igru glavom. Nasuprot drugim igrama u kojima se ovakvim igračima nasumice daju dobre ocene, ovde su zvezde to što jesu baš zato što nisu savršene. Bekam je spor, Ronaldo nije za glavu a Birof ne zna da doda. Manje afirmisani igrači su takođe pravedno ocenjeni. U drugim igrama slabo ocenjeni Kenet Anderson ovde je jedan od najboljih skakača što je dobro poznata činjenica (posebno Bugarima). Naravno, objektivnost je samo jedan plus, ali ovo bi bio najbolji fudbal i da je nema. Realnost pokreta i kompleksnost izgrađivanja akcija najbolje dočaravaju pravu fudbalsku atmosferu. Ovo je jedini fudbal koji je dovoljno fleksibilan da vam dozvoli da izgradite svoj prepoznatljivi stil igranja. U potpunosti nepredvidiv i uvek zanimljiv, **ISS Pro Evolution** tera igrača da misli i samim tim se uživi. Igra u dva igrača predstavlja jedan od najvećih doživljaja na PS-u i nateraće mnoge PC igrače da posvete svoje vreme Playstationu (ovo je valjda jedina igra koja postiže ovakav efekat). **WE** je opisan u 14. broju i od tada naše oduševljenje njime nije ni malo splasnulo, mi smo postali malo pametniji (saznali smo za dribling: X+kocka) a njegove mane koje smo ranije naveli samo su izbledele u poređenju sa kvalitetima koje pruža. Za sve početnike, evo objašnjenjem za pet najboljih načina da se postigne gol u **ISS**-u (naravno, stizanje do samog gola je već nešto drugo ali to ostavljamo vašem talentu).



Lekcija br. 2
"Gol iz slobodnog udarca"

Ovo je jedan od najboljih načina da ućutkate agresivnog protivnika (stalno faulira), ali nemojte ni da pokušavate ako nemate izvođača kao što je Bekam, Mihajlović, Karlos... Zapamtite: levonogi šutiraju sa desne a dešnjaci sa leve strane. Šutirajte tako da napunite 3/4 limitbara. Ako ste blizu gola, držite krstić na dole, ako ste daleko držite krstić na gore a pri srednjoj udaljenosti koristite samo dugme.

Lekcija br. 3
"Gol iz daljine"

Ako ne možete da probijete neku odbranu iz bilo kakve akcije, tu je uvek šut iz daljine. Kada se uverite da lopta može da prođe gde igrač ne može, okrenite se ukoso ka daljem uglu gola i odmerite šut (od 2-3 četvrtine) u zavisnosti od udaljenosti. Ovo strahovito nervira protivnika!

Lekcija br. 4
"Gol glavom"

Ako ste ikada trenirali fudbal, sigurno da ste čuli da se fudbal zapravo igra glavom. Da, da, baš glavom - budimo bukvalisti. Pored kornera, glavom je najlakše postići gol posle centaršuta iz kontranapada. Ako se protivnička odbrana već vratila najbolje je da centrirate okrenuti ka svojoj polovini, a ostalo već zavisi od Birofa..

Lekcija br. 5
"Visoki through pas"

Ovo osobito pali u igri protiv kompjutera, ali nije loše ni kad vam ponestane ideje u borbi sa drugim igračem. Pritisnite L1 i trougao i igrač će izvesti neku mešavinu through pasa i centaršuta posle kog će se vaš napadač naći u trci za loptu sa protivničkim golmanom. Ako stigne pre, čik pogodite... Ovaj sistem bi se mogao nazvati i "bunarenje" ako ga upražnjavate kada je šesnesterac pun.

Adrijanova mala škola fudbala *(tek da se zna, Adrijano se bunio protiv ovakvog naslova, ali nije mu uspelo, prim. kor.)*

Lekcija br. 1
"Gol posle through pasa"

Through pas (trougao) je najbolji otvarač tročlanih odbrana. Možete ga jako uspešno koristiti protiv 3-5-2 formacije, naročito ako imate brze napadače. Kada ste "jedan na jedan" sa golmanom, plasirajte loptu ili ga lobujte. Finta šuta pali u većini slučajeva pa nemojte ni nju da zaboravite.

igromer

Najbolji fudbal za sada +
Slaba promena igrača −

79%

Žanr: Sportska simulacija
1 CD

Broj igrača:	1-4
Broj Blokova:	2-15
DualShock:	-
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	+

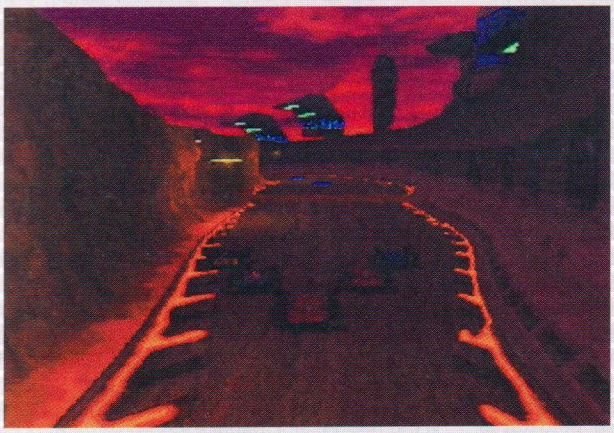
grafika	88
zvuk	43
muzika	53
igrivost	98
atmosfera	96

RollCage II

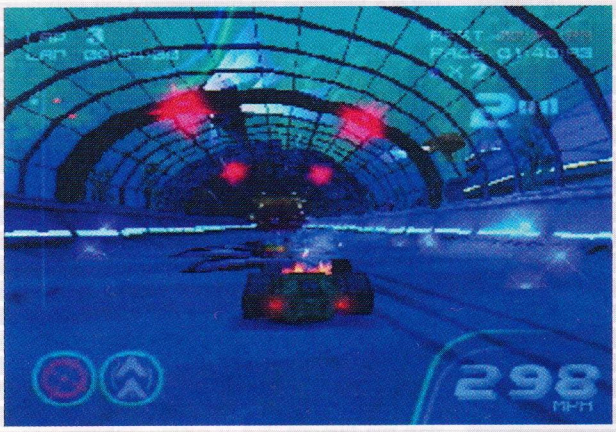
●●●●●● Bojan Nešić

Dosta ti je Wipeouta? **A** Gran Turisma? **Diskovi sa** Twisted Metalom **i** Vigilante 8 **serijalima odavno skupljaju prašinu? Želiš nešto što zahteva mozganje a ne samo dobre reflekse? E, onda ovo nije igra za tebe, ali to ne znači da** Rollcage II, **fenomenalna vozi-po-plafonu-i-usput-uništi-sve-što-stigneš vožnja ne zaslužuje tvoju pažnju.**

Kada prosečnog Sonijevca pitaš po čemu je firma *Psygnosis* poznata, on (ili ona) će ti sa sjajem u očima i uz drhtanje ruku promucati: "W...W- **Wipeout**. Pošto je *Psy* družina shvatila kakvu nepovratnu štetu višesatno, pardon, višednevno, ovaj, zapravo, višemesečno nonstop igranje dotične čini našem prosečnom Sonyjevcu, odlučili su da naprave nešto isto toliko zabavno, primamljivo ali mnogo više opuštajuće od W igre. I bi **Rollcage**. A sada nam stiže njegovo bolje, lepše, privlačnije izdanje sa originalnim nazivom - **Rollcage II**.



Krenućemo odmah na samu vožnju. Izgled igre se može jednostavno objasniti: fascinantan spektakl boja i oblika, ukomponovan sa najfinijom mešavinom adrenalina i krvi uz neizbežan osećaj smrtonosne brzine. Prostije rečeno: igra je super. Slobodno zaboravi na bilo kakve zakone fizike, proklizavanja, nemoj da brineš da li ćeš izleteti sa staze (ovo važi samo za delove sa tunelima); samo nastavi da voziš po zidu i ako treba po plafonu. Ovo je čistokrvna arkada u kojoj su brzina i oružje najbitniji. Što se oružja tiče, arsenal je impresivan: čak dvanaest raznoraznih pomagala koje kupiš u toku vožnje. Tu su ubrzanja, četiri vrste raketa, shield, mitraljez, električni prsten, električna kugla, šiljci koji izranjaju iz točkova, bombe koje uništavaju sve oko tebe a tu je i teleport (javlja se retko); s njim automatski pretičeš protivnika ispred sebe (vrlo korisno). Tu su i standardna turbo ubrzavanja koja se ostvaruju prelaskom preko plavih strelica. Pritiskom na krug kola se automatski ispravljaju (takođe jako korisno). Same staze su prelepe, raznovrsne i interesantne. Futurističkog su izgleda sa brojnim skakaonicama, uskim delovima, već pomenutim tunelima, ambisima sa strane itd. Već rekoh da se mašinama lako upravlja (gas, kočnica, levo, desno i vozi) ali oprez je ipak potreban, prvo zbog provalija oko staza, zatim vožnja po plafonu jeste interesantna ali zahteva punu koncetraciju, a tu su i oružja koja će tvoji takmaci obilato koristiti, naravno na tvojoj mašini.



E, ovo je bio lakši deo opisa. Sad sledi nabrajanje svega onog što možete igrati u **Rollcageu**. Single player opcije: *Type I Campaign, Arcade, Time Attack, Training, Scramble*. Kampanja obuhvata *Total* (boduje se efikasnost korišćenja oružja i brzina pređenog kruga) i *Classic* modove. Postoje četiri osnovne staze sa po tri etape, s tim da se poslednja etapa vozi Knock-out metodom, što znači - ako ste posle checkpointa poslednji trka je za vas gotova. U *Classic* tipu se prvo mesto boduje sa deset, drugo sa šest, a treće sa tri boda i to je opet bitno za prelaz na sledeće staze, kao i za dobijanje bonus mašina. *Scramble* je zanimljiv mod u kome moraš u zadatom vremenu da stigneš na cilj, s tim da su staze poprilično teške (nema zidova, tunela, ambis je svuda oko tebe); i ima ih oko dvadesetak. Što se tiče moda za dva igrača, opcije su: *Single race, Tournament, Time attack i Combat mode*. Ovaj poslednji je najinteresantniji jer predstavlja **Twisted Metal** fajt jedan na jedan u nekoj vrsti arene. A sada da pomenenem i bonus nagrade: oko 60 vozila, dve dodatne kampanje i šest dodatnih modova (*pursuit, survivor, race all tracks, demolition one & two player, rublle soccer*), četiri dodatne *Combat* staze i još neki specijalni bonusi.

Što se muzike tiče *Psygnosis* je ostao dosledan svom pravilu da uz kvalitetnu igru ide i kvalitetna muzika. Ovog puta su u pitanju četiri izvođača, svaki sa po dve numere (tehno fazon), koje možeš slušati i bez igranja - prilično su dobre. Zvukovi su O.K., znači eksplozije, lupanje, oružja i same mašine imaju odličnu podlogu.

Na kraju se izvodi sledeci zaključak: atmosfera = ludilo. Za ljude od akcije ovo se neizostavno kupuje, a oni koji to nisu, eto im priilike da to postanu.

igromer

I dalje dobra igra +
Ništa bitno −

Žanr: Arkadna vožnja

1 CD

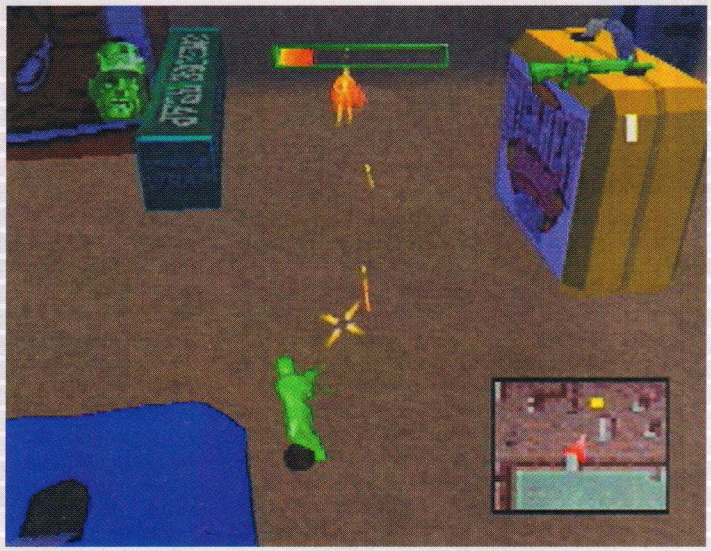
Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

87 %

grafika	91
zvuk	79
muzika	83
igrivost	88
atmosfera	90

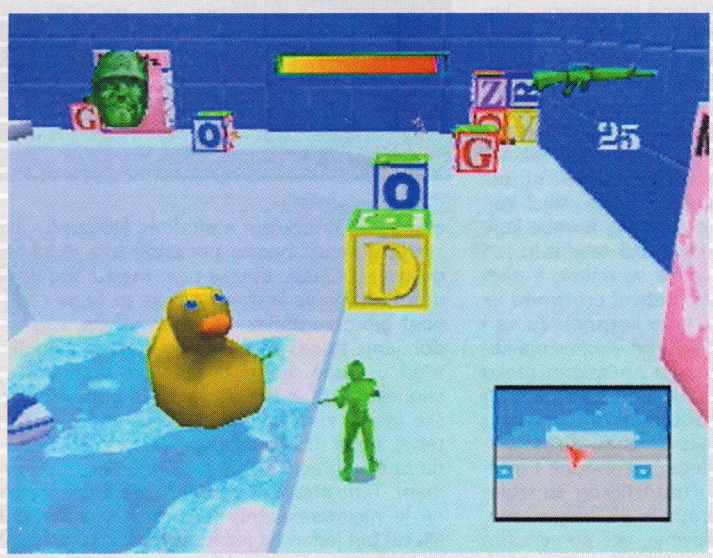
Army Man: Sarges Heroes

●●●●●● Adrijano Brišček

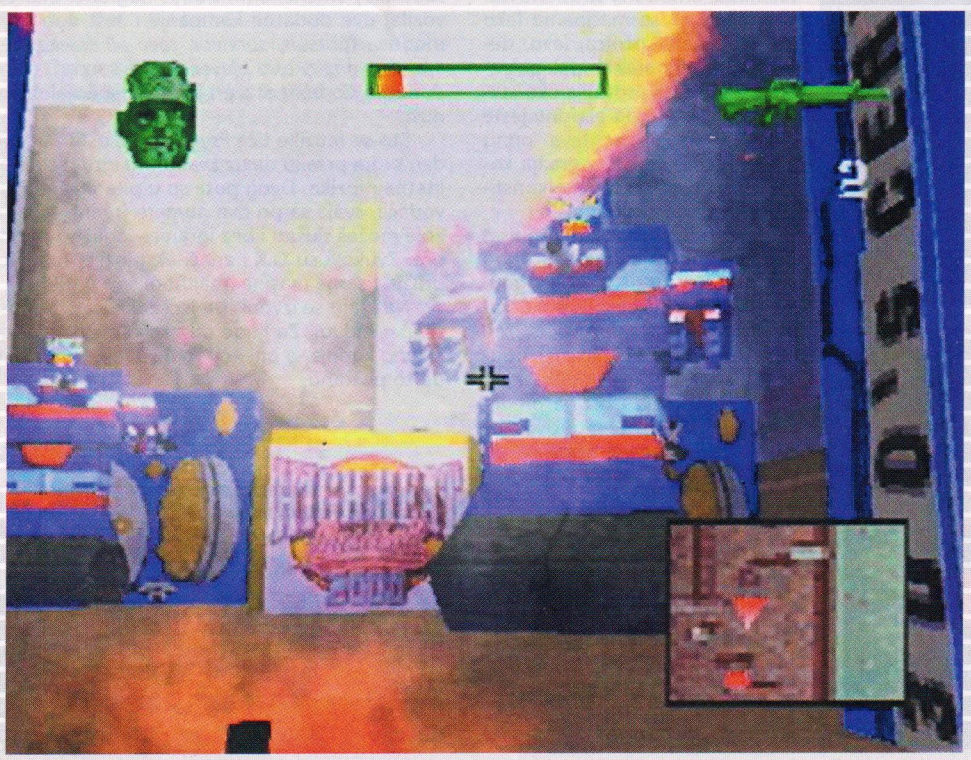


Plastični vojnici ponovo udaraju. U najnovijem nastavku 3DO serijala pod nazivom Narednikovi heroji, ponovo ste u ulozi igračke-heroja, koja u marinskom stilu praši na sve što stigne (druge vojnike, tenkove, mrave i druge insekte, i "najopasnije" igračke-robote). Moto ove igre je: "Kako volim miris topljene plastike ujutru". Sa ovim rečima zli general Plastro (da li shvatate aluziju?) sa svojim tamnim vojnicima, napao je vaše male zelene (nisu vanzemaljci) imajući mnogostruko napredniju tehnologiju - ali ne i narednika sa svojom jedinicom. Odnos snaga je samo 50:1 u njegovu korist, pa puni optimizma krećete u akciju. Kampanja se sastoji iz 16 nivoa.

Nivoi obično imaju više misija, koje su naizgled raznovrsne - uništi, spasi, donesi, dovedi. Kada spasete vojnika isti vam se pridruži (ah ne, ne opet), i zbog njegove "inteligencije" ubrzo se istopi, što može biti veliki problem pri izvršenju misije. Naš savet je da prvo očistitite put od tamnih vojnika pa onda oslobodite zelene "komandose". U igri postoje i posebni karakteri koji imaju različite "specijalnosti" - od minočistača do flejmeraša. Svi oni imaju tri osnovne karakteristike (i ništa više): snagu, (ne)inteligenciju i hrabrost. Među njima je i zli general Plastro, kome je hobi mučenje nesretnih vojnika topljenjem pod lupom. Vi nažalost nemate nikakav izbor između tih likova nego možete igrati samo u ulozi Narednika (koji svojim ponašanjem, nekim čudom, liči na generala Patona). Na početku ste naoružani sa M16, a možete naći i granate, bazuku, šarac, snajper, minobacač, bacač plamena, mine, a od opreme tu su detektor mina i dvogled. Municije ima dosta, brzo se troši, pa vi obavezno rasturite sve kutije i stražarske kućice (pazite na explozivnu burad), jer se u njima može naći svašta. Narednika ne predstavlja nikakav problem nošenje municije, pa je poželjnije da od njega napravite vojno skladište. Vaš vojnik može da skače, čuči, puzi, trči u stranu (slajd), pravi salto u stranu, penje se, nišani i izvodi slične vratolomije. Skretanje je malo usporeno, pa za precizno pogađanje preporučujemo slajd levo-desno (L2-R2), uz koji ste neuništivi. Napominjemo da ste dalekovidi, pa pogađate među oči na puškomet trčeći u stranu, a promašujete kad vam je neko pred nosom. Za razliku od vas protivnici su kratkovidi, ali se relativno inteligentno ponašaju (beže, kriju se, zovu pojačanje, vrište dok umiru, hvataju vas u unakrsnu vatru).



Energija vašeg vojnika je "mala", pa vas samo pet direktnih tenkovskih pogodaka kalibra 110mm na mestu usmrćuje. Od celog neprijateljskog arsenala jedino vas mina automatski šalje u plastični raj. Vaš lik umire i u slučaju izlaska sa mape kao i pada u vodu (kao da je od olova a ne plastike). Plastrovi vojnici su raznovrsno naoružani, gađaće vas od bazuka, preko bacača plamena do minobacača.Od neprijatelja jedino tenkove i robote morate napucavati samo teškom artiljerijom (dva precizna pogotka iz bazuke biće dovoljna). Trudite se da ih rastavljate iz daljine, jer se tad ponašaju kao gligleni golubovi?! Na mapi ste označeni crvenom strelicom, slučajni saputnici zelenim kvadratom, neprijateljska pešadija žutim, a bube, tenkovi i drugi žilaviji protivnici crvenim kvadratom. Ciljevi nekih misija su označeni belim (na mapi će biti označena nova misija sa izvršetkom predhodne). Igru je moguće igrati u dva igrača (podeli se ekran) u cooperative i death match modu - i ovo je odrađeno zaista zanimljivo. Muzika u igri je solidna mada malo manjkaju teme. Grafika je lošija nego u originalu i ovo predstavlja veliki minus. Na CD-u dobijate i movieplayer tako da uvek možete pogledati sve filmove. Sve u svemu dobijamo samo polovnu robu - kopiranje prvog dela sa malo noviteta. Doduše ovo je običan "expansion pack" disk tako da se od njega nije više ni očekivalo (kako sam se nadala, dobro sam se udala. Prim.ur.).



igromer

Dostojan nastavak +

... koji zna da smori −

70%

Žanr: Arkadna pucačina

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	61
zvuk	70
muzika	74
igrivost	67
atmosfera	74

Retro

Goran Pešić

Wild 9

Vizija budućnosti je česta tema video igara i obično, ona je mračna i negativna. Svetom će zavladati horde Zla, sve smatrano svetinjom će nestati a dobro će preći na stranu lošeg. Pitanje glasi: Šta dobijate ukrštanjem ove priče sa video igrom i dodavanjem uvrnutih *Shinyjevih* likova? Odgovor: futurističku pucačku platformu natrpanu akcijom, sjajnom muzikom i velikom dozom humora (da, sve to!).

Krivci za ovu igru, *Interplay* i *Shiny* (poznat po igrama **MDK**, **Earthworm Jim**...) zaista su imali viziju budućnosti. **Wild 9** je urađen u fazonu crtanog filma, pogled i perspektiva lika su potpuno preneti iz **Pandemoniuma** i **Tarzana** a sa grafičke strane igra izgleda odlično. Likovi, koji su karikaturni su mnogobrojni i svojim izgledom i gegovima osvetljavaju mračnu stranu igre. Zli imperator Karn je, zahvaljujući svojim trupama preuzeo 13 planeta nekog tamo sistema na kojem su prethodno živele kolonije čudne rase zvane ljudi. Karn je uništio gradove i porobio celu ljudsku populaciju. Pokret otpora, divlja devetka na čelu sa Wexom, tj. glavnim bajom, uzvraća udarac imperatoru tako što polako uništava trupe. Pogodili ste. Vi ste u ulozi Wexa, dečaka naoružanim poslednjom laserskom tehnologijom, pratećim projektilima i super destruktivnim granatama. Postoji 13 nivoa koji se odvijaju na isto toliko različitih planeta i definitivno najbolja strana igre je to što ona nije samo platforma. Spomenuo sam Wexov jedinstveni laser. Karnove trupe hvatate laserom a zatim ih bacakate levo - desno o patos dok ne eksplodiraju. Laserom možete prenositi masivne objekte (kutije i metalne grede) koje inače sam Wex ne bi uspeo da podigne. Takođe, laser vam omogućava da se zakačite za metalne kukice sa kojih se prebacujete na više platforme u nivou. Protivnici će koristiti klasične "glupe" projektile ili će pokušati da vas uhvate. Sem troopera i gomile bosseva postoje i nekakvi mali zeleni vanzemaljci (Molderu, evo posla za tebe). U nivou postoje mlevelice za meso (?!?), propeleri i provalije koje su korisne jer zahvaljujući vašem laseru možete nositi protivnika i baciti ga pravo u mlevelicu pri čemu će on vrištati i plakati od bola a komadići i zelena krv će leteti na sve strane (*veoma slikovito, prim. kor.*). Sem platformskog dela igre moraćete upotrebiti i mozak ne bi li rešili logičke probleme. Da bi razbili monotoniju, programeri su ubacili i par trkačkih nivoa gde vozite nekakvu karikaturnu letelicu i u punoj brzini morate uništiti suparnika a pritom paziti da se ne zakucate u drvo ili u stenu. Moram još napomenuti da je muzika zaista nešto posebno, rađena je u tehno i rok stilu i za nju je odgovoran sjajni Tommy Tallarico studio.

Igra je za jednog igrača, podržava analognu kontrolu i greh je igrati je na običnom džojstiku. Ovo je pravi izbor ako ste ljubitelj platformskih igara i volite humor.

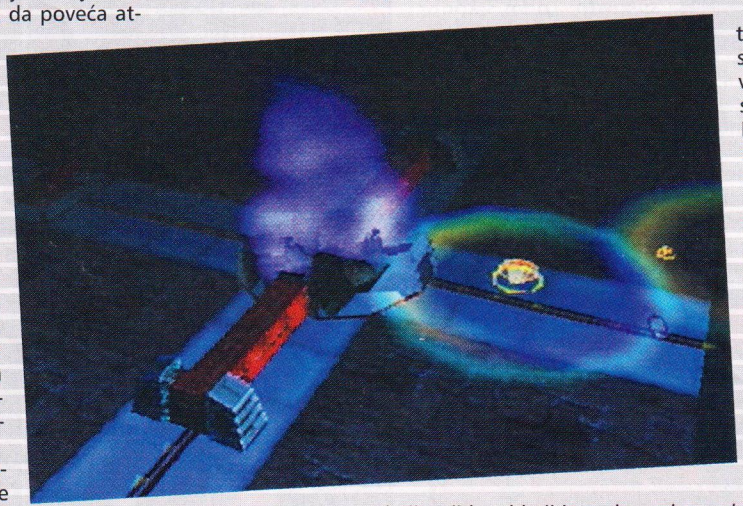
Space Debris

●●●●●● Miloš Domuz

Nema ništa bolje od odmora na kraju napornog dana uz Space Invaderse. Space Debris **po svojoj jednostavnosti.**

Situacija je tipična: vanzemaljci su napali Sunčev sistem, a vi i još nekoliko veštih pilota ste tu da im boravak učinite što gorim. Priča u igri je prilično razvijena za ovakav tip igara. Biće tu raznih naglih obrta, a animacije između nivoa su tu da ostanete u toku i znate šta se dešava od svog tog silnog pucanja. Glavnih likova ima četiri i sve se u igri vrti oko njih. Doktor je tu da objašnjava situaciju, vi kao pilot ste tu da izvršavate, plaćenik samo želi akciju i osvetu dok će se poslednji lik pojaviti sredinom igre a ko je on tj. ona, na vama je da odigrate igru i saznate. Igru je odradio *Rage* koji nije toliko popularan na Sonyju koliko na PC-ju. Inače sve njihove igre su uglavnom svemirske pucačine koje su se isticale po svojoj neverovatnoj grafici pa je isti slučaj i sa ovom igrom. Grafički, igra je savršena u svakom pogledu i apsolutno izvlači maksimum iz PSXa, održavajući pritom održava sjajan framerate, u prevodu - ne koči se. Sve je veoma koloričnо i uživaćete u svakom nivou. Efekata na ekranu ima toliko da ponekad nećete moći ništa da vidite od eksplozija i lasera. Eksplozije su veoma kolorične ali se prebrzo odvijaju, laseri su prelepo odrađeni i samo prše na sve strane, efekat struje na brodovima i motori istih su oštri i providni itd. U pozadini svakog nivoa nalaze se čitave armije brodova i drugih objekata koji samo čekaju da budu uništeni. Teksture su savršenije od onih u **Omega Boostu** i prelamaju se samo na nekim izuzetno malim mestima. Zvuk u igri je dosta oštar ali nije raznolik i zvučnici neće ništa poboljšati. Muzika je ambijentalna sa naglašenom akcijom i zna da poveća atmosferu kada treba. Muzičkih tema ima puno i poprilično su raznolike. Oružja u suštini nema puno. Sa svakom letelicom dobijate laser različite boje i jačine koji pritom nadograđujete raznim power-upovima i ubijanjem protivnika. Ako ste u nevolji, imate previše protivnika na ekranu a energija vam nije baš najbolja, tada je najbolje iskoristiti *Smart Bomb*, usled čega će vaš brod da ispali izuzetno jak laser na sve neprijatelje na ekranu koji ih naravno uništava sve do jednog (u ovakvim situacijama dobijate nekoliko energija).

Nivoi su veoma šarenoliki, veštο smišljeni i puni zamki ali se uglavnom odigravaju u svemiru što nemojte shvatiti kao manu. Imate ograničenu kretnju na ekranu dok napredujete kroz nivo. Ali nisu svi nivoi ovakvi. U nekima imate slobodu od 360 stepeni kretanja, slično kao u **Omega Boostu**. Od lokacija vredi spomenuti svemirski otpad koji vrvi od zamki, vanzemaljsku bazu na Marsu itd. Objektive u nivoima ne vredi spominjati jer je sve već jasno: ubij sve što se mrda na ekranu. Tokom misija ćete leteti sa mnoštvom različitih letelica koje se razlikuju po jačini oružja, pokretljivosti i naravno po izgledu. Vrsta neprijatelja ima toliko da u prva četiri nivoa nećete videti sve (nivoi su poprilično dugački). Neprijateljskih letelica na ekranu ima na tone i izleću u redovima a ukoliko uništite ceo red dobićete energiju ili možda Smart Bomb. Najviše se pojavljuju manji brodovi koji su relativno laki za uništavanje, dok se s vremena na vreme pojavi



po koji veći brod koji je malo teži za ubijanje. Na kraju svakog nivoa vas čeka Boss koji nije za šalu. Svaki boss je 10 puta veći od vas, spektakularno izgleda i ima slabu tačku. Naoružanje mu je ogromno i užasno jako pa ako se zezate možete da završite kao gomila metalnih parčića u svemiru (to inače znači Space Debris). Pogled u igri je prvenstveno namenjen za treću perspektivu ali ako više volite možete da igrate i iza prvog lica.

Težina u igri nije odmerena kako treba pa je **Space Debris** pomalo teža igra. Neprijatelji izleću na sve strane i neprestano pucaju čak i na najlakšem nivou. Ako želite pravi košmar pređite igru pa probajte *extreme* težinu (pravljeno samo za psihopate). Sve što vam treba su brzi refleksi i još brži palac. Kontrole su dosta lake i odmah ćete se privići na njih. Analogna kontrola nije bolja od **Omege** baš zato što nemate toliku slobodu kretanja kao u **Omegi** ali ne dajte da vas ovo spreči da se dobro zabavite. Mane? Sve je već spomenuto: težina i loši zvučni efekti. Pa, ako tražite odmor na kraju dana, a pritom se kod vas budi osećaj nostalgije, od srca vam preporučujem **Space Debris**.

igromer

Lepi nivoi +
.. koji su teški –

Žanr: Svemirska pucačina

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

86%

grafika	94
zvuk	70
muzika	80
igrivost	92
atmosfera	90

Dreamcast

HAJDE

IGRAJ

PlayStation

EX SBS

Cara Dušana 35, Zemun

011 / 613-865

exsbs@yubc.net

Veliki izbor najnovijih igara za Sony PlayStation, PC, Sega Dreamcast. Prodaja najpopularnijih konzola i opreme. Popust na količinu.

SONY PlayStation
- Syphon Filter 2
- Urban Chaos
- Colony Wars: Red Sun
- Championship Bass
- ECW Hardcore Revolution
- WWF Smack Down
- Army Man Sarge's Heroes
- Die Hard Trilogy 2
- Fear Effect (4 cd-a)
- Crusaders Of Might & Magic
- Alundra 2
- ISS Pro Evolution
- Family Game Pack ...
GET TWISTED!
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-67-920
3+1

Die Hard Triology2

- Biranje nivoa: U glavnom meniju pritisni L1 x2, krug x2, kocku x2.
- Sva oruzja: Pauziraj igru i pritisni kocku x2, krug x2, L1 x2 u modu treceg lica. Ako si pravilno otkucao poruka Cheat Enabled biće ispisana na ekranu.
- Neograničena Municija i Granate: Pauziraj igru i pritisni L1 x2, R1 x2, krug x2 u modu treceg lica. Ako si pravilno otkucao poruka Cheat Enabled biće ispisana na ekranu.

ECW HardCore Revolution

- Velike Glave: Uspešno predji turnir kao Rhino.
- Male Glave: Uspešno predji turnir kao Roadkill.
- Bez Glava : Uspešno predji turnir kao Taz.
- Velike Ruke: Uspešno predji turnir kao Jason.
- Velika Stopala: Uspešno predji turnir kao Balls Mahoney.
- Drugi Kostimi: Na ekranu za biranje likova drzi L1, L2 ili R2 dok biraš rvača.

Army Man Sarge's Heroes

- Debug mode: Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R1, R2.
- Sva Oruzja: Pauziraj igru i pritisni kocku, krug, R1, L1, za sva oruzja sa neograničenom municijom.

Fear Effect

- Neograničena Energija: Udji u opcije i izaberi Credits. Onda pritisni L1, trougao, gore, dole, krug x2, trougao, kocka, desno, kocka.
- Sva oružja: Udji u opcije i izaberi Credits. Onda pritisni L1, trougao, gore, krug x2, trougao, kocka, gore, krug.
- Trenutna smrt sa svakim oružjem: Udji u opcije i izaberi Credits. Onda pritisni L1, trougao, gore, dole, krug x2, trougao, kocka, dole, R1.

GET INJECTED!

SPRING

YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-011-48

ASUS-V3800 Ultra DeLuxe

Marko Cilić

Vreme kada su gospodarile karte sa TNT2 Ultra čipom smo zaboravili. Ipak da malo razbijemo GeForce monotoniju, i vratimo se koji mesec unazad; na test smo pribavili jednu TNT2 Ultra kartu. I to ne običnu Ultru, već Ultru opremljenu 3D naočarima, TV ulazima i izlazima... U pitanju je karta koja dolazi iz *ASUSTeK*-a, a nosi naziv V3800 Ultra DeLuxe.

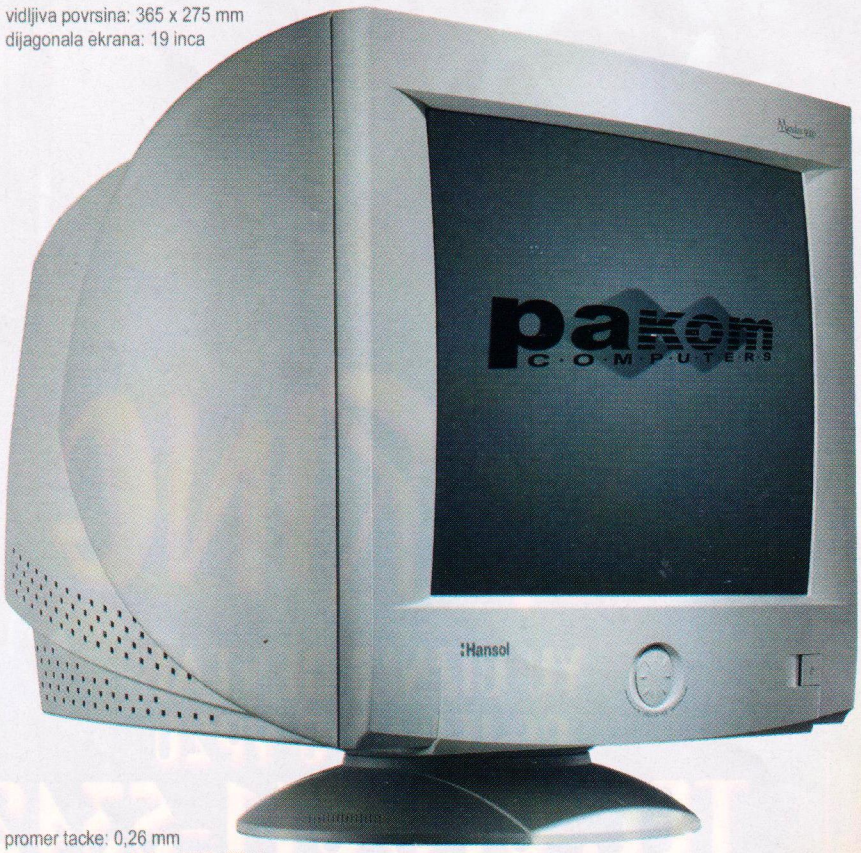
Kada pogledate kartu, uočavate da je svaki delić štampane ploče ispunjen. Po tome, a i po pratećem paketu, ova karta sa pravom u imenu ima dodatak **DeLuxe**. Kao što se i iz imena može saznati na njoj se nalazi nVidia TNT2 Ultra grafički čip. Na karti je 32MB SGRAM memorije čiji proizvođač je SEC a brzina 5ns. Memorija radi na taktu od 183Mhz, a core (glavni čip) na 150Mhz. Ovo je nešto niže nego kod ostalih Ultri jer je po defaultu takt uglavnom bio 183/175. To je i jedina zamerka ovoj karti, ali u suštini tih 25Mhz (razlika do "normalnih" 175Mhz) ne donosi preterano veliki gubitak u performasama. Kada smo već kod taktova, da spomenemo i nama toliko dragi overklok. Kartu je moguće overklokovati na 210 (memorija), odnosno 175Mhz (core), kada radi izuzetno stabilno. Očekivali smo da će memorija moći da postigne malo viši takt, ali se samo još jednom pokazalo da SGRAM nije baš pogodan za overklok. Zanimljivo je da uz kartu dobijate *ASUS*-ov program za overklok pod imenom *ASUS Tweaker*. Performanse koje postiže V3800Ultra su jednake ili bolje od onih koje postižu najbolje karte drugih proizvođača sa istim čipom. Prednost se ogleda najviše u radu sa teksturama gde, malo brža SGRAM memorija pokazuje svoje pravo lice. Kvalitet slike je odličan, na šta smo u krajnjem slučaju i navikli od *ASUS*-a. Karta je davala perfektno jasnu sliku zasićenih boja u svakoj testiranoj igri. Za testiranje smo koristili i originalne *ASUS*-ove, ali i Detonator drajvere (verzije 2.08 i 3.68). Ponovo se dokazalo da su Detonatori brži, ali ako ne koristite *ASUS*-ove drajvere uskraćen vam je konfor korišćenja TV ulaza i izlaza, kao i 3D naočara. Zato korišćenje ovih drajvera ostaje kao neminovan izbor. U svakom slučaju, tako maksimalno koristite S-Video i kompozitni izlaz, kao i jedan video ulaz na karti. Ova dva izlaza i jedan ulaz u mnogome uvećavaju multimedijalni karakter karte i proširuju polje njene primene. Ne treba zaboraviti ni odličan *capturing* koji karta pruža, tako da ćete u 704x480 imati oko 30fps. 3D naočare su standardne *ASUS*-ove koje dobijate i uz **V3800TVR Deluxe** ("običan" TNT2), koje daju neviđeni užitak igranju. Ponavlja se i priča da vam je potreban monitor koji ima osvežavanje od 120Hz, a i dalje stoji zamerka da su cvike previše kockaste i imate utisak da će vam svakog časa pasti. Takođe, udobnost nije baš na zavidnom nivou. Pored naočara, uz karticu dobijate solidno uputstvo, CD sa drajverima i korisnim programima, kao i pune verzije igara **Turok 2** i **XG2**.

ASUS-V3800 Ultra DeLuxe je jedna od najboljih TNT2 Ultra karti koje smo probali, a svakako da je najkompletnija. Naravno, iako za jednu Ultru pruža odlične performanse, one su ispod onoga što dobijate kupovinom GeForcea. Ipak, ova karta vam daje još i 3D naočare, video ulazi i dva izlaza, što svakako nadoknađuje taj mali brzinski nedostatak za GeForce om. Da zaključimo: ako vam treba karta koja ima izraženi multimedijalni karakter uz odlične performanse, **ASUS V3800 Ultra DeLuxe** je pravi izbor.

Kartu smo dobili ljubaznošću Pacom-a 018/52-11-16

ASUS V3800 Ultra DeLuxe

	normal (150/183)	overclock (175/210)
Q2 massive1		
1024x768x16	60	66
1024x768x32	55	61
Q3 demo1		
800x600x16	48	50
800x600x32	44	47
1024x768x16	42	45
1024x768x32	34	39
UT		
1024x768x16	26.7	26.9
1024x768x32	26.2	26.5
DMGZ		
1024x768x16	21.9	22.4
1024x768x32	21.2	21.9
3D Mark 2000	1604	1611



:Hansol
Mazellan 900P

Monitor po ukusu pravih gamera!

pakom COMPUTERS

PAKOM Computers
(018) 52-11-16
www.pakom.co.yu

Dobitna kombinacija

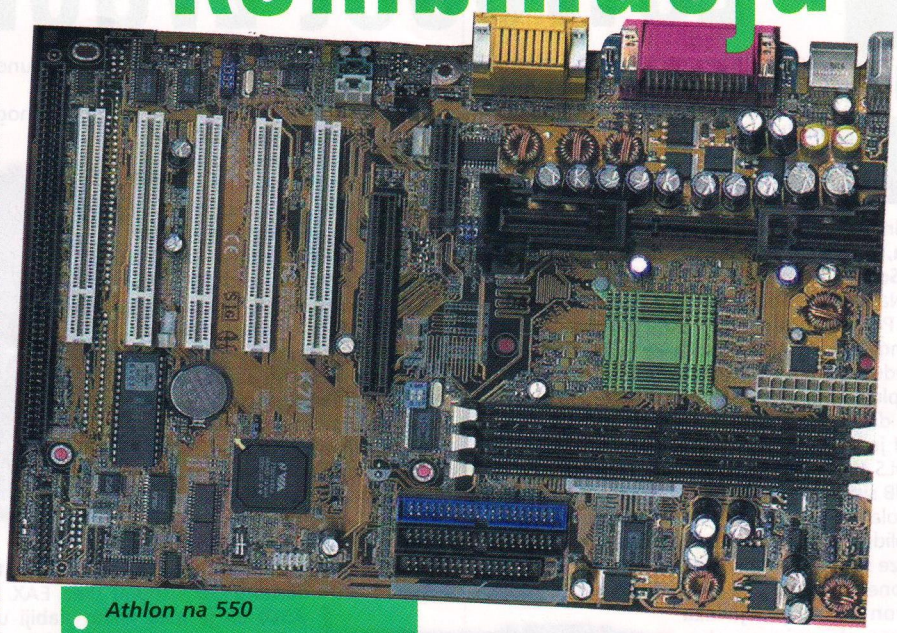
Marko Cilić

Morali smo da čekamo nekoliko meseci da bi do nas stigla brža verzija K7 procesora. Ipak, čekanje se isplatilo, pošto je sa Athlonom 550 stigla i jedna od najboljih ploča namenjena ovom procesoru. U pitanju je *ASUSTeK*-ova ploča K7M. Ova ploča je u svetu stekla veliku popularnost, o čemu govore zaista brojni testovi. Ona to svakako zaslužuje, kako svojim kvalitetom i performansama tako i inovacijama koje donosi.

Ipak, da počnemo od procesora. Athlon **550** se fizički uopšte ne razlikuje od svog starijeg brata koji radi na 500Mhz. Prema tome, on i dalje ima 22 miliona tranzistora, 128Kb L1 i 512Kb L2 (koji radi na polovini takta procesora) keša. Izrađen je u 0.25 mikronskoj tehnologiji, a napon samog procesora je 1.6V. Iako bi ovo trebalo da obezbedi nešto manje zagrevanje procesora, to se ne dešava, prvenstveno zato što je procesor boxiran pa se tako značajno diže temperatura. Sa **Athlonom** smo dobili i odličan *Titan* kuler sa dva ventilatora, ali ni to nije značajno pomoglo i **Athlon** se i dalje poprilično grejao. Znači, imamo skoro identičan procesor kome je samo multiplikator podignut na 5.5. Jedna od prvih Athlon ploča bila je Micro Star 6167 koju smo testirali kada smo probali i Athlona na 500Mhz. Ona je u potpunosti koristila AMD-ov 751 čipset. Nedugo zatim, i ostali proizvođači su u prodaju pustili svoje ploče namenjene ovom procesoru. Jedna od zapaženijih ploča bila je *ASUS*-ova **K7M**. Ona je pored FIC SD11 prva na kojoj se sreće kombinovani AMD/VIA čipset, a ujedno i prva kojom je omogućen overclock **Athlona**. **K7M** je Slot A (podnožje koje za sada koriste samo Athloni) ploča koja koristi ATX napajanje. Čipset je kombinovan. Glavni čip (tj. North Bridge) je AMD 751, dok je drugi čip (South Bridge) VIA 686A. Ljudi iz *ASUS*-a su uložili veliki trud pri projektovanju ove ploče što se i ogleda u svim naprednim funkcijama koje **K7M** poseduje. I na ovoj ploči je korišćena EV6 tehnologija tako da magistrala (kao i kod ostalih Athlon ploča) efektivno radi na 200MHz što je zaista lepa cifra. Na ploči se nalazi pet PCI, jedan AGP, jedan ISA i jedan AMR (Audio Modem Riser) slot. Pojava AMR slota na ovoj ploči je pomalo čudna, jer su ga do sada imale samo ploče sa *Intelovim* i810 čipsetom, dok ga nema na BX i ostalim Athlon pločama. Bilo kako bilo, ovo je samo još jedan plus za *ASUS*-a jer će kupci ove ploče moći da koriste jeftine softverske modeme, ali i zvučne karte (takođe softverske) koji se "ubadaju" u ovaj slot. UDMA/66 je podržan samim VIA 686A čipom, tako da ga ima i **ASUS K7M**. Postoje dva priključka za hard diskove i jedan za flopi. Uz ploču dobijate samo 80-pinski IDE kabl za priključivanje diskova (bez brige, moguće je koristiti i UDMA/33 diskove) i flopi kabl. **K7M** poseduje tri DIMM memorijska konektora. Od ostalih konektora tu su dva serijska, jedan LPT, dva PS/2, i četiri (4) USB. Verovatno se pitate otkud četiri USB, kada većina ima samo po dva. I ova ploča ustvari ima dva, ali su na dodatnoj kartici još dva. Ovaj potez *ASUS*-a zaslužuje sve pohvale jer ovako umanjujete potrebu za kupovinom USB huba. Svih pet PCI slotova je bus-masterovano, AGP slot je i dalje 2X pošto AMD 751 čipset ne podržava 4x AGP. Ploča poseduje i mogućnosti kao što su *wake on ring* i *wake on lan*. Kada smo u prošlom broju pisali o velikim kondenzatorima na dve AOpen ploče, nismo ni slutili da ćemo negde naći više. Upravo **K7M** ima više kondenzatora - čak deset "malih" (1500uF) i dva "velika" (4700uF) kondenzatora u potpunosti popunjavaju prostor oko Slot A konektora za procesora. Rezultat svega je neverovatna stabilnost koju **K7M** ima u radu. Konektor za ATX napajanje postavljen je na dobro, ali neuobičajno mesto. Nalazi se tik ispod tri DIMM memorijska konektora. BIOS na ploči je *AMI*-jev. Organizovan je totalno drugačije od *Awardovih* BIOS-a koji se danas nalaze na većini ploča. Taj sistem organizacije je sličan *Windowsu*, sve opcije podešavate u prozorčićima koji se otvore. Verovatno ćete u prvi mah biti zbunjeni, ali vremenom ćete se sigurno navići ovu osobinu. Broj opcija je zaista ogroman, i trebaće vam dosta vremena dok ne podesite sve po svojoj želji. Pored toga što setovanja možete vratiti na default, moguće je vratiti ih na ona koja ste poslednji put podesili ili pak na optimizovana. Kao što smo već napomenuli, ova ploča omogućava overklok **Athlona**, što do sada nije bilo moguće bez skidanja boxa i lemljenja po procesoru. Odnedavno su se pojavile i pločice sa DIP svičevima koje se kače na procesor i kojima se **Athlon** procesor uspešno overklokuje. Ipak, skidanjem boxa biste izgubili garanciju na ne baš jeftin procesor, a to svakako nije poželjna stvar. Uz pomoć ove ploče moguće je menjati voltažu, i brzinu magistrale. Jedino je izostalo podešavanje brzine keša koji ima velikog udela u uspešnosti overkloka. Možete izabrati neku od sledećih magistrala iz BIOS-a: 90, 95, 100 - 125 (u koracima od po 1MHz), 133, 140 i 150MHz. Isto to je moguće uraditi i preko DIP switcheva, sa tim da preko njih magistralu možete podesiti na: 100, 103, 105 i 110Mhz. Voltaža podešava preko 3 džampera, moguće je izabrati vrednosti između 1.30v - 2.05v (u koracima od 0.05v). Ovo je urađeno da bi se neiskusni korisnici omeli u setovanjima napona, i **K7M** na 550MHz je odlično radio na magistrali od 110MHz i taktu od 600MHz. Malo više frekvencije magistrale su donosile samo nestabilnost. Ovo povećanje od 10% u praksi je donosilo poboljšanje performansi za 7-10% što je u krajnjem slučaju i očekivano. Na normalnom taktu od 550Mhz, **Athlon** je za 10-15% brži od Copperminea na 500MHz testiranog u prošlom broju. Zanimljivo je da je **ASUS V3800Ultra** davala za 40-60% bolje rezultate sa **Athlonom** u odnosu na Celeron na 450MHz. Ovo je zaista primetno poboljšanje, i svakako jedan veliki plus za **Athlona**. **ASUS K7M** ploču pored ogromne stabilnosti krasi i odličan rad sa diskom. Prosto je neverovatno kako se računar brzo butuje (na istom sistemu primetno brže nego sa BX pločom). Jedina mana je rad sa memorijom, gde ova ploča dosta zaostaje za onima sa BX čipsetom. Uz ploču dobijate i veoma dobro uputstvo, kao i CD sa drajverima i korisnim programima. Među njima se ističe program *PC Probe*, koji nadgleda sve temperature i napone. Inače, **K7M** ima hardverski monitoring nad naponom devet delova ploča, brzinom okretanja tri ventilatora (koliko se ustvari konektora za ventilatore na ploči i nalazi) i dva termalna senzora. Nažalost, od praćenja temperature nema neke vajde, jer možete pogledati samo temperaturu ploče. Za očitavanje temperature procesora potreban je dodatni senzor, za koga postoji priključak na ploči ali ga uz nju ne dobijate. Zanimljivo je da se uz ploču dobija i set rezervnih džampera, što do sada nismo često viđali.

Athlon 550MHZ na **ASUS K7M** ploči daje odlične performanse uz ogromnu stabilnost. Ovo se čini kao kombinacija iz snova, pogotovu što je sada moguće i overklokovati **Athlona**. Cena samog procesora je veoma pristupačna, ali se isto ne može reći i za ploču. Ipak, za očekivati je da će i njena cena uskoro pasti. Ako imate BX ploču i planirate nadogradnju, Coppermine je bolji izbor. Ako želite potpuno novi sistem, odličnih performasi i velike stabilnosti, kombinacija **Athlona** sa **K7M** pločom je veoma primamljiv izbor.

Ploču i procesor smo dobili ljubaznošću Pacom-a 018/52-11-16



- ***Athlon na 550***
- *WinTune 98*
- CPU Integer 1685 MIPS
- CPU Floating Point 693 MFLOPS
- *SiSoft Sandra*
- CPU Multi-Media Benchmark
- Integer MMX 1169 it/s
- Floating-Point 3DNow! 739 it/s
- *CPU Dhrystone 1790 MIPS*
- *FPU Whetstone 761 MFLOPS*
- *Winbench 99*
- *CPU Mark 51*

Miloš Stamenković

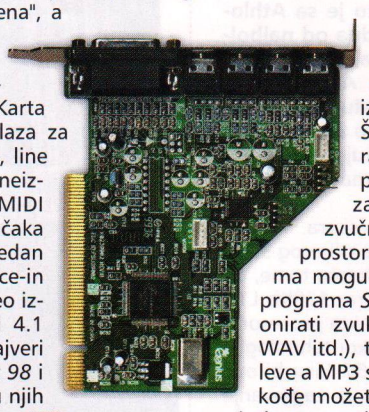
Lowcost zvučne karte

Pored izuzetno atraktivnih i skupih zvučnih karti koje nam uglavnom stižu iz *Terrateca*, sada smo na test dobili nekoliko jeftinijih modela koji bi igračIma trebalo da budu interesantniji od dotičnih *Terratecovih* skupocenosti. Reč je o proizvodima različitih mogućnosti i cenovnog razreda, a srca tih PCI karti čine Yamahini, EESovi Solo1 i Canyon3D i ForteMedia čipovi.

Na karti se nalazi čip pod nazivom ESS Solo1. Podržava standardni DirectSound API, kao SoundBlaster Pro emulaciju za DOS okruženje. Poseduje 16-bitne AD i DA konvertore i može da sempluje u svim standardnim modovima od 4 KHz do 48 KHz sa Full Duplex podrškom. Za MIDI je zadužen DLS Wavetable sintisajzer koji sa DLS bibliotekama zvukova može zauzeti do 10MB sistemske memorije. Od MIDI efektata na raspolaganju su samo chorus i reverb. MIDI zvuči solidno za zvučne karte ove klase. Na karti se nalaze standardni speaker/line out, line-in i mic-in konektori, kao i 15-pinski joystick/MIDI port. Od on-board priključaka na raspolaganju su dva CD, jedan mic mono i wavetable konektor. Na kartu se može priljučiti i dodatna wavetable kartica (recimo, WaveBlaster) preko odgovarajućeg priključka. Ova karta ne podržava nikakve API-je za hardversku aceleraciju i 3D pozicioniranje zvuka, već poseduje samo standardnu softversku emuluaciju 3D prostora. Odnos signala i šuma (SNR) je niskih 80dB, karta ne poseduje on-board pojačalo, a sam izlaz je dosta slab tako da je obavezno korišćenje jačih aktivnih zvučnika. Interesantno je da ova karta zahteva MMX kompatibilan procesor.

Na drugoj karti se nalazi **Yamaha YMF744** čip koji nam je poznat sa Guillemot Maxi Sound Fortissimo. Zbog toga je ova karta veoma slična Fortissimu i poređenje sa njom je neminovno. Ova karta poseduje dva stereo izlaza za zvučnike (prednje i zadnje), mic-in i line-in konektore. Od on-board konektora karta poseduje dva CD-in, video-in, AUX-in, kao i konektor za TAD (telefonsku sekretaricu). Karta ne poseduje SPDIF konektor kao Fortissimo, ali se na pločici nalazi konektor preko kojeg se može povezati dodatna kartica koja poseduje digitalne ulaze i izlaze. Kao i Fortissimo, ovaj model podržava sve API-je koji su standardni za današnje vreme. Tu su A3D 1.0 i EAX 1.0 podrška koje se ostvaruje korišćenjem *Sensaura3D* tehnologije, kao I DirectSound i DirectSound3D implementacije. MIDI na ovoj karti je, kao i kod Fortissima jako dobar, uz hardversku 64-glasovnu polifoniju, ali se uz kartu ne dobija XG player tako da se za njega korisnik mora sam pobrinuti. Na ovom modelu se nalaze AD/DA konvertori nešto lošijeg kvaliteta nego kod Fortissima. Karta nema pojačalo, tako da je sama jačina izlaza dosta slabija, što znači da bez jačih i kvalitetnih aktivnih zvučnika nećete moći da izvučete neku veću jačinu zvuka iz ovog modela. Što se ostalih stvari tiče, ova karta ima isti Yamaha 744 čip, tako da su sve ostale tehničke karakteristike iste, pa ako vas one interesuju pročitajte tekst o Guillemot Maxi Sound Fortissimo karti iz 16. broja "Gamera".

Genius Sound Maker Live je simpatičnog dizajna, tj. malo je "odsečena", a njeno srce je ForteMedia čip, koji je stvar za sebe i nema veze sa Guillemotovomim Fortissimom. Karta na sebi ima dva stereo izlaza za zvučnike (prednje i zadnje), line in i mic in priključke, kao i neizbežni 15-pinski joystick/MIDI port. Od on-board priključaka tu su dva CD audio ulaza, jedan AUX-in i jedan modem voice-in konektor. Sa svoja dva stereo izlaza podržava 2, 2.1, 4, i 4.1 konfiguracije zvučnika. Drajveri su obezbeđeni za *Windows 98* i *Windows NT* platforme, a u njih (drajvere) je implementiran Q3D sistem pozicioniranja zvuka. Q3D je konkurent Sensaura3D sistemu (kao EAX i A3D) ali je ipak nešto slabiji u odnosu na njega. Q3D podržava A3D 1.0 i DirectSound3D API-je i njegovo 3D poziconiranje zvuka u igrama je pristojno ali u granicama A3D 1.0 standarda. Podešavanje 3D okruženja se vrši pomoću programa koji se nalazi u system trayu, i preko njega se vrši konfigracija zvučnih sistema (2, 4.1 itd), kao i "bojenje" zvuka efektima tipa reverb, chorus itd. AD/DA konvertori su solidni tako da pružaju dobar kvalitet zvuka sa malo neželjnih efekata tipa krčanja, šuma itd. Uz kartu se dobija i *Yamaha XG5.0* softver (zajedno sa sertifikatom autentičnosti), uz čiju pomoć se dobija veoma kvalitetna 128 glasovna MIDI reprodukcija.



Najinteresantniji model nam dolazi u vidu **GoldenMelody Hi-Five** karte. Kvalitet izrade je dobar, tako da karta štampom i dizajnom podseća na *Terratecove* modele iako je relativno male veličine. Možda ta sličnost potiče od činjenice da se na ovoj karti nalazi ESS Canyon3D čip, dakle isti kao na Terratec DMX. Verovatno se već pitate zašto je ovo najinteresantniji model, ali možda se to može zaključiti iz samog naziva. Naime, ova karta podržava 5.1 surround sisteme zvučnika jer poseduje dva stereo izlaza (prednji i zadnji zvučnici) i nezavistan treći izlaz za subwoofer. Taj treći izlaz je deljen, tako da se softverski može menjati njegova uloga tj. birati između line-in ili subwoofer-out funkcija. Izlazni signal se lepo deli, tako da srednje i visoke frekvencije idu na zvučnike, a niske frekvencije se usmeravaju na subwoofer preko trećeg subwoofer izlaza. Sve to u saradnji sa JAZZ 5.1 Surround sistemom, jako dobro radi. Kvalitet zvuka je, zahvaljući dobrim AD/DA konvertorima, veoma visok uz jako dobar odnos šuma i signala. Čak i kada se nivo izlaznog signala solidno pojača, šum je mali, tako da se morate baš dobrano približiti viskotoncima da bi ste ga čuli, što je za svaku pohvalu. **Golden Melody HI-Five** od 3D surround API-ja podržava samo EAX uz korišćenje *Sensaura HRTF MultiDrive* tehnologije. To je malo čudno jer znamo da Sensaura i Canyon3D čip podržavaju i A3D i EAX, ali je verovatno zbog nekog dogovora sa *Creativeom* iz drajvera izbačena A3D podrška. Šteta, jer A3D dosta vernije dočarava zvučni 3D prostor od EAX-a. I pored tog nedostatka, ova karta zajedno sa JAZZ 5.1 Surround zvučnicima daje dosta dobar osećaj prostora u **HalfLifeu**, naravno u granicama mogućnosti EAX tehnologije. Pomoću programa *SoundEveryWhere* možete pozicionirati zvuk sa bilo kog izvora (CD, AUX, WAV itd.), tako da se npr. CD čuje sa zadnje leve a MP3 sa prednje desne. Preko njega, takođe možete podešavati bass, treble, reverb i chorus vrednosti, ali samo u modu za dva zvučnika. Od softvera tu je i *HI-Five studio* preko koga možete puštati MP3, MIDI, CD i ostale zvučne zapise, a dok slušate .MP3 ili .wav fajlove možete birati šest presetovanih ekvilajzer vrednosti (rock, bass, soft, vocal, normal i hall) uz mogućnosti uključivanja surround pojačanja. Zbog tih mogućnosti nije loše slušati MP3 i ostale fajlove preko njega jer dosta bolje zvuče, mada on ima neke sitnije bagove koji će vam možda smetati. MIDI reprodukcija nije jača strana ove karte. Uz nju se ne dobija YamahaXG ili sličan player tako da MIDI fajlovi zvuče prosečno iako se sinteza vrši na 64 hardverska kanala. Kvalitet MIDI-ja možete donekle poboljšati sa dodatnim bankama zvukova koji će vam gricnuti 2 ili 4 MB vaše sistemske memorije. Uz kartu dobijate dva CD-a na kojima se, pored drajvera i pratećeg softvera, dobija i dobar softverski DVD player koji podržava 4.1 i 5.1 zvučne sisteme zajedno sa Dolby AC-3 surround sistemom. **ESS Solo1** je standardna, PCI low-cost karta. Za jako malo para ozvučićete vaš računar i ona će vas lepo služiti ako ste korisnik sa malim zvučnim prohtevima. Ako želite nešto više, karta sa Yamaha744 čipom će vam pružiti 3D zvuk pristojnog kvaliteta, dobar MIDI, podršku za dosta API-ja i to sve po jako niskoj ceni. **Genius Sound Maker Live** nudi samo A3D podršku sa Q3D surround sistemom (neki bi rekli "sasvim dovoljno") i dobar MIDI sa Yamaha XG playerom. **GoldenMelody Hi-Five** je jedina od testiranih koja podržava 5.1 surround sisteme zvučnika, pa samim tim bi trebalo da bude interesantna ljudima sa većim audio prohtevima. Istina je da je za 3D zvuk prisutan samo EAX, ali ako kartu ukomponujete sa nekim lepim 5.1 sistemom, eto uživancije pri slušanju vaših omiljenih numera i gledanju DVD filmova. Eto, mi smo za vas malo testirali ove zvučne karte, a na vama je samo da imajući u vidu i ranije testirane modele odlučite koliki ste audiofil i da pametno prelomite.

ESS Solo1 i Yamaha 744 su dobijene ljubaznošću firme ComTrade 011/311 20 60

Genius Sound Maker Live i Hi-Five (ESS Canyon) smo dobili ljubaznošću firme PiN Computers 021/493-300

male tajne

set god - neograničena mana i nevidljivost
help cheat - ispisuje čitove
cheat ability - resetuje osobine
cheat health - popunjava energiju
cheat mana - popunjava manu
cheat level # - igrate nivo #
cheat gold # - dobijate # zlata

Gorky 17

Dobijate svaku bitku:
Startujte igru komadnim parametrom - 76072 (npr. C:\Gorky17\Gorky.exe -760722). Stisnite taster Q tokom borbe da biste pobedili.

FA Manager 2000

Šifre morate dodavati na .exe fajl kojim pokrećete igru, i to, recimo, ovako:
C:\Program Files\EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\footballmanager2000d.exe /fastbuild777 /cash777 /showstat777).
/fastbuild777 - brža izgradnja
/cash777 - pare
/showstat777 - statistika igrača
/nolimit777 - bez novčanog ograničenja
/nosackwarnings777 - bez upozorenja i otkaza
/alwayswin777 - vaš tim uvek pobeđuje
/alwayslose777 - vaš tim uvek gubi
/sacked777 - gubite posao

Asterix

Držite trougao i stisnite: Gore, Desno, Dole, Levo, Levo, Dole, Desno, Gore na ekranu gde se bira jezik. Ako ste dobro uradili pojaviće se natpis "Cheat Mode Active". Izaberite jezik i startujte novu igru da bi se prikazao čit meni.

Dino Crisis

Zanimljivi čitovi, koji su nam stigli od Bojana Petrovića:
Dodatni kostimi:
špijunski - završite igru jedanput
pećinski - ...dvaput
uvrnuti - ..dvaput
Dodatna igra:
Završite igru u roku od pet sati, i na mestu gde ste pobili sve preostale dinosaurse počeće dodatna igra.
Neograničen broj granata:
Završite igru triput.
Super oružje:
Završite igru triput.
Bacač plamena:
Završite igru za manje od osam sati na *easy* nivou i Gail će vam na kraju dati bacač plamena.

Road Rach JailBreak

Brzi start:
Kliknite na solo i kada odbrojavanje dođe do dva, držite L1 i X.
Izbegavanje hapšenja:
Kada vas policajac dohvati samo kliknite na start, pa onda restart (isto važi i za **Road Rash 3D**).
Cattle Prod:
Kada policajac priđe da vas uhapsi koristite pesnice da se branite i kad bude hteo da upotrebi shock stisnite R1.

Tomba 2

Kako da naučite polovinu pesmica:
Kada vas tip zamoli da mu donesete glinu u nivou sa rudnikom, uzmite malo blata i idite u perionicu. Tamo ga možete isprati i dobiti glinu. Odnesite je onom liku da biste dobili ćup. Onda idite u kuću prekoputa i dajte taj ćup liku unutra. On će vam pokazati te pesmice...

Thousand Arms

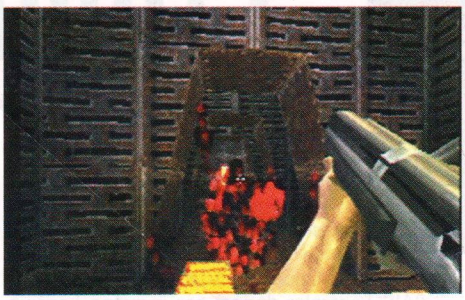
Uputstvo za švalere, tj. kako "dateovati" neke od extra-devojaka iz ove simpatične igre.
Jedna od njih je Palma Estarte. Ona je svećenica u velikom brod-gradu. Nju možete dobiti tek nakon što porazite Dianovu. Takođe, možete izvesti i prvu devojku koju ste videli u prologu igre, a to je ona sa ruksakom (ne, nije Lara Croft). Nju ćete osvojiti kada se vratite u Kant. Kada dospete u Myscatoniau i dobijete "warp", uporno pričajte sa devojkom koja stoji kod drveta. Trebalo bi da vam postavi pitanje više puta. Odgovorite da ste je videli ranije, i ona će biti vaša. Sledeća devojka je Kanouka (sestra od Soushi). Ako imate "warp" od Metalie vratite se u Boyzby grad. Idite u restoran i videćete je tamo. Pričajte sa njom i moći ćete da je izvedete. Ne zaboravite ni na Metaliu u Myscatonij, kao ni mnoge druge. Srećan flert!

Quake 2

"Gold" čit:
Da biste dobili zlatnu medalju, morate pobediti na *hard* nivou težine. Onda ćete dobiti i negraničenu municiju, sve vrste oružja i sve što se dobija srebrnom i bronzanom medaljom.
"Silver" čit:
Ovo dobijate kada završite igru na *medium* nivou. Otvoraćete dve podopcije u multiplayer modu - *Game Speed* i *Blast Force*. Isto tako, dobijate i čitove koje donosi bronza.
"Bronze" čit:
Pobedite na *easy* težini. Dobićete dve nove opcije u multiplayer modu - *Weapons Stay* i *One Hit Kill*.
Nevidljivost:
Pauziraj igru i stisni: L2, L2, R1, R2, R1, L2.

Vigilante 8: Second Offence

Password ekran:
Označi "Game Status" na Options meniju. Onda stisni L1 + R1.
BLAST_FIRE - super rakete
GO_RAMMING - moćniji automobili
QUICK_PLAY - brže igranje
UNDER_FIRE - izazivate protivnike



JACK_IT_UP - podignuti amortizeri
GO_MONSTER - veliki točkovi
LONG_MOVIE - sve završne animacije
GO_SLOW_MO - usporen snimak
MORE_SPEED - brža kola
MIXES_CARS - ista kola u multiplayeru
HOME_ALONE - bez protivnika u arkadnom modu
NO_GRAVITY - bez gravitacije
RAPID_FIRE - brža vatra
OLD_LEVELS - Originalni Vigilante 8 nivoi
HI_CEILING - lakša vozila
NO_CODE - uklanja varanja

Demolition Racer

Sva kola i sve staze:
Na glavnom meniju brzo stisnite X, X, Kvadrat, Kvadrat, Trougao, Trougao, Krug, Krug

Die Hard Triology 2000

Pauzirajte igru prvo, a onda:
"Big Head" mod:
R1, R1, L1, L1, Trougao,Trougao
"Skeleton" mod:
Krug, Kvadrat, Trougao, Trougao, Kvadrat, Krug
"FPS" mod:
Krug, Krug, Trougao, Trougao, Kvadrat, Kvadrat
Usporen snimak:
Trougao, L1, Trougao, L1, Trougao, L1
Auto-reload:
Kvadrat, Kvadrat, Trougao, Trougao, Krug, Krug
"Pop Top" mod:
Kvadrat, Kvadrat, Krug, Krug, R1, R1
Biranje nivoa:
Na glavnom meniju stisni L1, L1, Krug, Krug, Kvadrat, Kvadrat

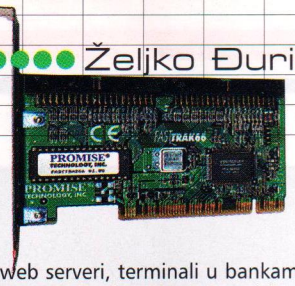
PitFall 3D

Unosite sledeće šifre kao lozinke za ovu platformu:
10 života - GIVEMELIFE.
99 života - STEVECRANEME.
Originalna **Pitfall** mini-igra - CRANESBABY
Ekstra život - GIVEMELIFE
Sve animacije - PLAYMOVIES
Krediti - CREDITS
Leteći mod - ZEROGHARRY
Nevidljivost - 2DHARRY
"Big head" mod - BIGHEADHARY
Scene iz stripa - PITFALLCOMIC

hardware

Promise IDE raid

Željko Đurić



Pošto smo svi poludeli za hard diskovima i UDMA 66 kontrolerima, uzeli smo i ovaj *Promiseov* IDE RAID kontroler na testiranje. Onima koji su se sa pojmom RAID kontrolera već sreli će možda biti malo čudno što je u IDE izdanju, jer se ranije prvenstveno vezivao za SCASI hard diskove.

RAID kontroler donosi par izuzetno korisnih mogućnosti kao što su: *stripe* (RAID 0), *mirror* (RAID 1), i *stripe/mirror* (RAID 0+1). Kao prvo, na **FASTtrack 66** možete privezati od jednog do četiri hard diska (ne možete priključivati CD-ROM uređaj jer ovo nije samo kontroler i dosta je beskorisno kačiti samo jedan disk jer u tom slučaju ne možete da koristite ni jednu od naprednih opcija). Ako priključite dva diska već možemo pričati o RAID 0 ili RAID 1opciji. Poželjno je da diskovi budu isti ili bar sličnog kapaciteta da bi se koristio što veći prostor. Ako prikačite dva diska od kojih je jedan 4.3 Gb a drugi 9.1, moći ćete korisno da upotrebite samo 2*4.3 (za RAID 0) odnosno 4.3 Gb (za RAID 1) . Takođe je poželjno da diskovi budu UDMA 66 jer će samo u tom slučaju moći da se koristi maksimalan potencijal ovog kontrolera. Naravno, možete nakačiti bilo koji UDMA hard disk ali ćete onda imati slabije perfomanse. Pošto smo vam ovako zagolicali znatiželju, a još nismo ništa pomenuli šta se tu stvarno dešava, bilo bi krajnje vreme da vam odgovorimo i na to pitanje.

RAID 0 označava operaciju koja drastično ubrzava rad sa diskovima. Mi smo u našem test primeru koristili dva Quantum 13 Gb lct diska koja smo nakačili na kontroler. Podesili smo da se izvršava stripe operacija i time smo dobili da *Windows* vidi ove diskove kao jedan sa veličinom od 24 Gb. Ako se pitate šta ste u stvari dobili, jer sa dva diska ionako imate taj kapacitet, reći ću vam samo jednu reč: brzina. Mi smo u našem test primeru konfigurisali kontroler za velike fajlove, i krenuli da kopiramo dva fajla ukupne dužine oko 500 Mb. Ta operacija je izvršena za fantastičnih 30 sec 1li nešto preko 16 Mb/sec, gde se kao ograničavajući faktor pokazao naš Quantum KA disk sa koga se vršilo kopiranje. Ovakav skok perfomansi je dobijen tako što je kontroler inteligentno zapisivao podatke na oba diska. Uprošćeno rečeno, on je test fajl podelio na šest delova i istovremeno zapisivao deo 1 na prvi disk, deo 2 na drugi, pa onda deo 3 na prvi a deo 4 na drugi itd. Time je dobijeno da je fajl zapisan za duplo kraće vreme nego što bi mu trebalo da se taj fajl kopirao samo na jedan disk. Kontroler je naravno dovoljno pametan da se pri čitanju podataka ponaša slično, i podatke učitava duplo većom brzinom nego što bi to inače radio. Na taj način su perfomanse diska podignute za praktično 100 %, i to ne samo pri čitanju i zapisvanju podataka, već i pri srednjem vremenu pristupa, koje je iznosilo 4 ms. Ono što još više povećava upotrebnu vrednost **FASTtracka 66** je mogućnost povezivanja do četiri diska na ovaj način, što gotovo linearno povećava perfomanse u svakom pogledu u odnosu na samo jedan disk.

RAID 1 je operacija koja drastično povećava sigurnost podataka. Dok RAID 0 izuzetno povećava perfomanse, podaci su zaštićeni kao da se koristi samo jedan disk. Pošto se na diskovima zapisuju različiti podaci, ako se iz bilo kog razloga desi kvar i otkazivanje nekog od njih, dolazi do gubljenja podataka. Za one kojima je sigurnost na prvom mestu izmišljen je mirroring. Sve podatke koje kontroler dobija on istovremeno šalje na oba diska i na taj način pravi kopiju podataka. Pored sigurnosti ovaj način rada podiže i perfomanse, mada samo pri čitanju podataka, jer se onda traženi podatak učitava sa dva diska što praktično ubrzava čitanje do dva puta. Uz pomoć **FASTtraka 66** možete dodati još jedan disk koji će raditi kao ispomoć. To konkretno znači da će u slučaju otkazivanja jednog od dva hard diska kontroler uključiti u rad treći disk, što će za vas kao korisnika biti nevidljivo. Jedino vam ostaje da posle završenog posla zamenite neispravan disk i nastaviote sa radom. Iako ovaj način nešto podiže perfomanse i umnogome povećava sigurnost u baratanju sa podacima, to je najčešće značajno samo za poslove kod kojih je potrebna stalna dostupnost recimo baza podataka, kao što su web serveri, terminali u bankama, itd. Glavna mana ovakvog korišćenja je gubljenje prostora jednog diska i nekorišćenje punog potencijala.

RAID 0+1 objedinjuje sve dobro navedeno u prethodna dva slučaja, ali naravno ima i svoju cenu: potrebno je koristiti četiri diska. Definitivno, samo za one koji stvarno žele tako nešto i spremni su da za to i plate. Umalo da zaboravim - postoji i četvrti način korišćenja kontrolera - *spaning*. Na taj način se dva diska (različitih kapaciteta) predstavljaju *Windowsu* kao jedan. To je korisno samo u slučaju kada vam trebaju diskovi izuzetno velikih kapaciteta, kao npr. za video montažu.

Za ovaj *Promiseov* kontroler treba napomenuti još par stvari. Izuzetno jednostavna instalacija koja se svela na ubacivanje karte u slot i instaliranje odgovarajućih drajvera za operativni sistem. Izvanredno je i ponašanje u *Windowsu 2000* kome smo podmetnuli drajvere za *NT* 4.0. Za rad u DOS-u vam nisu potrebni drajveri jer su već upisani u BIOS kontrolera. Sam BIOS je vrlo informativan i lako se može podesiti. Zajedno sa Promise monitoring utility koji se instalira u *Windowsu* predstavlja sjajnu alatku za kontrolisanje rada. Uputstvo je izuzetno opširno, napisano na pet jezika i u detalje objašnjava način rada i konfigurisanje sistema. Obavezno ga pročitajte u potpunosti jer će vam razjasniti sve eventualne nedoumice. U slučaju da imate BX ploču za dodatim UDMA 66 kontrolerom, moraćete malo da podešavate u BIOS-u, da bi ste sve proradilo. Iako sena od nekih 400 nemačkih maraka svakako nije mala, u svakom slučaju je opravdana. Cena odgovarajućeg SCSI sistema je kudikamo veća, mada su i perfomanse nešto više. Ovaj kontroler pruža i nama smrtnicima mogućnost da malo uživamo u brzini, jer je dobro poznato da je hard disk najsporija komponenta u modernom PC sistemu. A ima nešto i u učitavanju *Windowsa 98* za 12 sec.

FASTtrack 66 smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

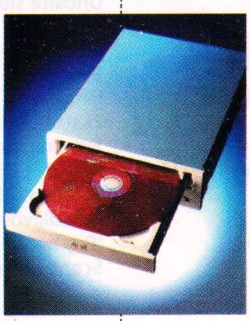
hardware

TEAC 40X

Željko Đurić

Teac je na ovim prostorima po pitanju CD-ROM uređaja već duže vremena sinonim kvaliteta. Par osobina kao što su tih rad, pouzdanost i posle duže upotrebe, kao i izvrsno čitanje bugarskih, narezanih i svih ostalih diskova su *Teacove* uređaje postavili na tron kvaliteta.

Za razliku od ostalih prozvođača kao što je npr. *ASUS*, *TEAC* se nije žurio sa izbacivanjem 40x brzinskog modela. Toliko se nije žurio da smo već pomislili da ga neće ni izbaciti. Međutim, sada je već u potpunosti prestala proizvodnja 32x modela i u ponudi ima samo 40-brzinaca. Prve vesti koje su stigle do nas su bile da ovaj CD čitač više nije najbolji, da lošije čita diskove, da je skinut sa trona... Uljuljkani u kvalitet proizvoda koji nam *Teac* nudi već godinama sa dosta skepse smo prionuli testiranju. Po spoljašnosti se ne razlikuje od 24x i 32x modela. U pitanju je ista robusnost i konstrukcija fiokice za prihvat CD-ova. Prednja maska je standardna, eject taster, diodica, izlaz za sluške i točkić za regulisanje zvuka. Smesta smo ubacili par muzičkih diskova, što bugara, što originala i prinuli na preslušavanje. Već posle kraćeg vremena se čuje da je ugrađen istovetni digitalno-analogni konverter kao i u prethodnim modelima, koji je sasvim zadovoljavajućeg kvaliteta. Prilikom očitavanja diskova nije pravio nikakve probleme, i mirne duše smo se bacili na sledeći stadijum testiranja - grebovanje. Za takav test smo koristili program *Audio-Catalyst* verzija 1.5 koji detektuje brzinu grebovanja. Prilikom očitavanja prvih pesama ona je bila nešto veća od 4x dok je na poslednjim pesmama prelazila i 8x čitanje. Najlepše je što ni kod jednog diska koji nije imao fizička oštećenja na sebi nismo naišli na probleme. Grebovanje je odrađeno sasvim korektno, bez puckanja i drugih smetnji. Za testiranja u realnom radu smo koristili *SiSoft Sandru*. Realan transfer je nešto ispod idealnog 40x uređaja što je jako dobro i više od većine CD-čitača. Redno zapisane podatke čita brzinom od preko 2 Mb/sec, dok mu nasumično čitanje pada na oko 660 kb. Ovo je posledica same konstrukcije CD čitača i vremena pristupa od oko 100 ms, te je ovo sasvim solidan rezultat. Ako tome još dodamo i izuzetno tih rad u odnosu na druge 40x modele , dolazimo do zaključka da je Teac ponovo napravio dobar uređaj. Po perfomansama gledano, ovo je više nego dobar čitač. Iako nema nekog preteranog kvantitativnog skoka u odnosu na 32x model, pošto im je cena ista, a i 32x su prestali da se proizvode lako se nameće zaključak da je ovo prava stvar. No, ne treba smetnuti sa uma da je DVD već jednom nogom u našim kućama. Još uvek se može naći opravdanje za kupovinu CD čitača, ali ako sebi možete da priuštite još toliko para (CD oko 120 DM, DVD oko 230 DM) DVD uređaj je bolji izbor.



CD ROM smo dobili ljubaznošću firme List Computers 011/306-55-60

Classic 1200*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT WF-6 i810, VGA+SB+Mreža
32MB SDRAM PC-100
4.3 GB Quantum CX
CD-ROM Samsung 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
VGA on board i752
ADI V30 14"
Modem AMR 56K

3D Player 1400*

INTEL Celeron 400MHz
Chaintech LIA LX + PCI SB
32MB SDRAM PC-100
8.4 GB Quantum / WD
CD-ROMTEAC 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
3Dfx Voodoo3 Velocity 8MB SGRAM
ADI V30 14"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

3D Player II 1600*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT ZM-6
64MB SDRAM PC-100
17 GB Quantum LA-Lct
CD-ROMTEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
3Dfx Voodoo3 Velocity 8MB SGRAM
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Vision 1900*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT BF-6 +S370 Adapter
64MB SDRAM PC-100
17 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
Guillemot GeForce 256 SE 16MB
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Millenium 3180*

INTEL Pentium III Coppermine 500MHz
ABIT BE-6 Rev 2.0
128MB SDRAM PC-100
17 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
Creative PCI 512 Live
Zvučnici MaCase 160W
MaCase ATX Midi Tower
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse Logitech Pilot+
ASUS V6600 GeForce DeLuxe / V6800 DDR
ADI E55 17"
Modem Diamond Supra 56K PCI

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

Uz svaki računar prigodan poklon.

* cene su podložne promeni usled variranja cene memorije na tržištu

Sve konfiguracije računara mogu se prilagoditi vašim željama i potrebama, a možemo vam obezbediti i komponente koje ćete sami ugraditi.

Ako ovako zamišljate svoju idealnu radnu sobu. Ako ste neviđeno dosadni jer po difoltu umete da pričate samo o eide na ultra-de-me-a 66, o skazijima na pi-si-aju uz dobar es-ve-ge-a na a-ge-pe koji ima de-de-ar i zanima vas samo di-vi-di umesto rivrajtbl ce-de-roma...

• uvek, svakakvi, za svačiji ukus •

perollo

... padnite nam na grudi... bićete naša omiljena mušterija!

OBRATI PAŽNJU

ASUS-V6800 Deluxe GeForce 256 DDR

- NVIDIA® GeForce256™ DDR GPU
- 32MB 300MHz DDR SGRAM
- QuadPipe™ Rendering, Transforming & Lightning
- Triple 8-bit 350MHz Palette DAC
- Full AGP 4X/2X with Fast Writes
- Vertical refresh rate 60-240 Hz
- Video Port - full VIP 1.1 interface
- TV-Out - S-VHS mini-DIN, and One RCA jack
- Video-In - S-VHS mini-DIN, and one RCA jack to mini-DIN cable
- VR 3D Glasses
- Smart Doctor™ Technologies - Smart Cooling, Dynamic Overclocking, Overheat Protection, Fan Speed & AGP Power Level Monitoring

OPTIMUS

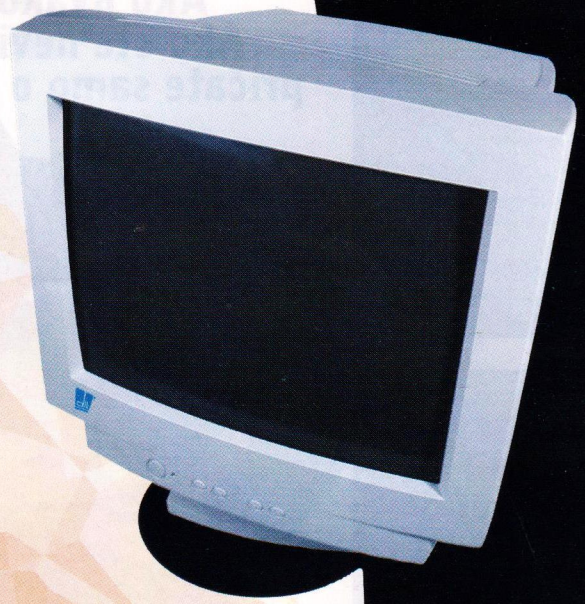
OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/547-852
Radno vreme: 11-19h

DE - 770 KAW

Maksimalna rezolucija 1280x1024 75Hz
Optimalna rezolucija 1024x768 85Hz
Horizontalna frekvencija 31-69KHz
Vertikalna frekvencija 50-120Hz
Vidljiva dijagonala 16"
Veličina tačke 0.27mm
TCO99



Ovlašćeni distributeri za Jugoslaviju:
PC Centar: 011.3619-242, 3619-243, MD&Profy: 011.444-1237,
Bel Computer: 011.3544-007, Tehnicom: 011.369-1713, Birostroj: 011.609-547

DE - 995 LCW

Maksimalna rezolucija 1600x1200 75Hz
Optimalna rezolucija 1280x1024 85Hz
Horizontalna frekvencija 31-96KHz
Vertikalna frekvencija 50-180Hz
Vidljiva dijagonala 18"
Veličina tačke 0.25mm
TCO99

DISCOVER THE DIFFERENCE

n@twork

dtk®

DTK Computer Inc.

hardware

HP DeskJet 710C

Milan Četić

Za veliki prodor inkjet štampaca medu "obicne" korisnike firma *Hewlett Packard* je jedna od najzaslužnijih. Ona je u svojim modelima koji su se pojavili u poslednje dve godine spojila odlican kvalitet štampe, odlicnu brzinu i izuzetnu lakocu korišcenja. Vecina ovih štampaca, osim nekoliko najnovijih koristi tehnologiju štampe koju HP naziva *Photo Ret II*, a takav je i model DeskJet 710C.

Uzgred, ovaj model se na tržištu pojavi prilicno davno (pre šesnaestak meseci), ali je u poslednje vreme, posle brojnih sniženja cene, postao vrlo atraktivan za korisnike sa ne previše dubokim džepom, koji bi za male pare da kupe kvalitetan mlaznjak.

Njegova glavna dobra osobina je da koristi skoro istu mehaniku kao jači (i skuplji) HP inkjetovi - 815C, 880C i 895C. Srce mehanizma za štampu cine dva kertridža, sa oznakama 45A i 23D. Prvi je crni, u kojem ima 42 ml mastila sa kojim može da se odštampa i do 700 strana teksta (uzgred, uz štampač stiže kertridž sa oznakom 45G koji je dvostruko manjeg kapaciteta), pri 5% pokrivenosti. Kertridž 23A je trobojni, sa cijan, magenta i žutim mastilom. Oba kertridža u sebi imaju i glavu za štampu, koja se baca zajedno sa kertridžom - kada potrošite mastilo.

Suština Photo Ret II tehnologije je da, iako je bazna rezolucija kolor štampe 300 dpi (kod crno bele ona je 600 dpi), veličina tackica mastila na papiru mnogo manjeg prečnika od 1/300 inča. Tako u jedan kvadratic stranice 0,085 mm (1/300 inča) štampač može da ubaci do 16 kapljica boje, i tako formira preko 200 nijansi "osnovnih" boja.

Efekat svega ovoga je da se dobija skoro fotorealističan kvalitet štampe. Lepo je što ovo važi i za štampu na običnom papiru, ali se tek na foto inkjet papirima izvlači maksimum mogucnosti. A kada govorimo o crno-beloj štampi (tekst na običnom papiru), kvalitet štampe je blizak laserskom. Naravno, ovo nije dovoljno za pripremu štampe, ali za sve druge primene može da zameni laser.

Druga lepa osobina ove mehanike je da je štampa izuzetno tiha. Nivo buke od 47 db dozvoljava da se uz **DJ710C** koji štampa cita, gleda TV ili cak spava (važi za one sa malo tvrdim snom). Uz to, štampač zauzima prilicno malo prostora na stolu.

Njegova glavna loša osobina je da se radi o WPS štampaču. Ovo znaci da se skoro celokupna "štampa" obavlja u kompjuteru, dok štampač samo prenosi tako dobijene podatke ka glavama za štampu. Zbog toga su WPS štampaci jeftiniji za proizvodnju - elektronika u njima je mnogo jednostavija. Brzina rada kod WPS štampača zbog ovoga zavisi od brzine kompjutera sa kojeg se štampa. E sad, ako imate mašinu koja je prosecna igracka konfiguracija (recimo Celeron na 300 MHz ili više), to što imate WPS štampac vam uopšte nece smetati. Jedino što za vreme štampanja necete moci da radite bilo šta drugo, ako ne želite da štampa traje jaaako dugo. Takode, zaboravite na štampu iz DOS-a, jer ona najcešće ne radi. To zavisi od programa iz kojeg radite, a u praksi se pokazalo da knjigovodstveni DOS programi nikako ne mirišu WPS štampače.

Brzina štampe crno-belog teksta je 5 strana u minuti kada se štampa na običnom papiru u EconoFast modu (osim ovog postoje još i Normal i Best modovi). U Normal modu, koji se najcešće koristi, ona pada na oko 3 s/m pri štampi običnog teksta iz Worda 97. štampa u boji je primetno sporija. Za A4 stranu teksta u boji potrebno je oko 50 sekundi, a za grafiku ili fotografije od 2 do 15 minuta. Ovo vreme zavisi najviše od kvaliteta štampe i tipa papira. U drajveru za **DJ 710C** moguće je podesiti šest tipova papira - običan, inkjet, transparent, sjajni, foto mat i foto sjajni. štampa na foto papiru u Best modu je oko 8 puta sporija od one na običnom papiru u EconoFast-u.

▲ Niska cena mu je značajna odlika

Konstrukcija **DJ 710C** je vrlo robusna - on bez problema štampa na papirima težine do 200 g/m2, a moguće je raditi i na težim, pod uslovom da nisu previše kruti. Elastičnost papira je bitna (tvrdi hameri ne dolaze u obzir) jer se papir prilikom štampe previja za 180o, i izlazi na poklopac kasete za papir (kapaciteta 100 listova).

Sa cenom koja se kreće od 280 do 310 filatelističkih jedinica (zavisi gde ga nabavite), **DJ 710C** je pristupačan i za "po kući", a dobar je i za omanju firmu - jedini uslov je da ne štampate preko 500 listova mesečno (jer ćete se inače načekati).

HP DeskJet710c smo dobili ljubaznošću Comtrade, Tel: 011/311 20 60

hardware

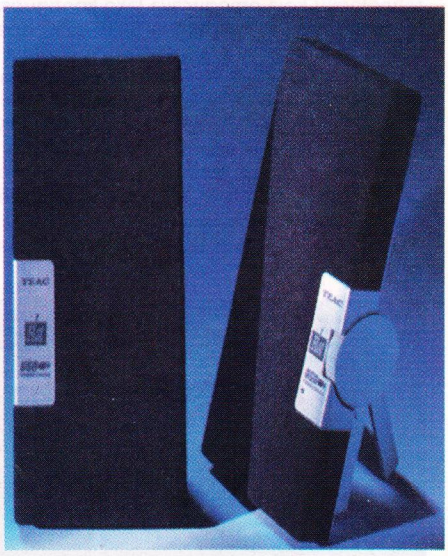
TEAC PowerMax Traveller

Miloš Stamenković

Teac PowerMax Traveller je još jedan komplet zvučnka u PowerMax proizvodnoj liniji. Reč je USB zvučnicima, ali se ispostavilo da nisu onakvi USB zvučnici kakve smo očekivali. Evo o čemu se radi.

Ovaj sistem zvučnika, kao što iz naziva možete zaključiti je namnjen prvenstevno vlasnicima notebook i laptop računara. Ono što se očekuje od USB zvučnika za tu namenu je da im nije potrebna zvučna karta za rad, već emulaciju zvučne karte vrši operativni sistem. Međutim, ta filozofija USB zvucika ne važi kod Teac PowerMax Traveller sistema. Za njegovo korišćenje potreban je zvucni adapter, dok USB veza sa računarom služi samo kao izvor napajanja. Zvučne kutije su veličine 195x85x85 milimetara, što govori da nisu baš malih gabarita. Ipak, lako se prenose jer je za njihovu izradu korišćena FlatPanel tehnologija tako da su tanki i lagani. Ovaj sistem poseduje pojačalo, tako da se na desnoj zvucnoj kutiji nalazi potencimetar za regulaciju jačine tona. Taj potenciometar je ujedno i on/off prekidač i radi na principu starih tranzistora. Sa zadnje strane desne kutije se nalaze samo tri pirljucka: stereo uzlaz za signa iz zvučne karte, konektor za levi zvučnik i za napajanje. Svi potrebni kablovi za puštanje sistema u rad se dobijaju u paketu, a sami zvučnici su, naravno, magnetno oklopljeni tako da neće smetati ostalim uređaima. Jačina ovih FlatPanel-a je dva puta po 0.5 vati realne snage, dok je frekventni opseg na koji se odazivaju od 120 do 20000 Hz. Zvuk koji emituje je loš i tanak. Dosta je slabijeg kvaliteta od Teac-ovh FlatPanel zvučnika testiranih u 16.broju, ali ako se uzme u obzir čemu su namenjeni onda je zvuk solidan za FlatPanel zvučnike, ali samo dok se držite niskog nivoa izlaznog signala, a čim malo pojačate izlaz, dolazi do velikog krčanja i jakog izobličenja zvuka.

Ako posedujete neki laptop ili notebook računar sa USB portom i zvučnom kartom, a smetaju vam slušalice i želite zvučnike, ovaj komplet može da posluži, i samo tu je njegova upotreba opravdana. Ako vam treba komplet zvučnika za kućnu upotrebu na desktop računarima, ovaj model nije baš preporučljiv jer će vam zuzeti jedan dragoceni USB port, tako da možete razmišljati o nekom drugom kvalitetnijem sistemu.



Teac zvučnike smo dobili ljubaznošću Pin Computers-a 021/493-300

TERRATEC EWS64 XL i EWS64 XL Value

Miloš Stamenković

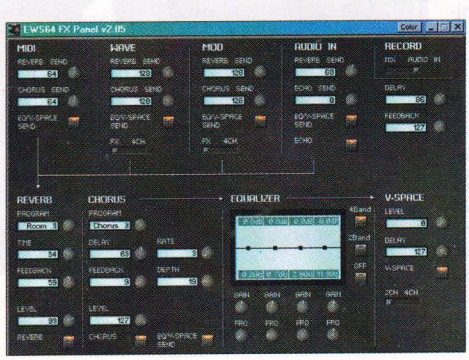
Posle DMX-a, na test smo dobili dve nove *Terratecove* karte namenjene profesionalnoj upotrebi u oblasti obrade zvuka. Baš bi bilo lepo da su stvarno nove, ali su se te dve karte pojavile na tržištu pre nešto više od godinu dana. Međutim, zahvaljući veoma visokoj ceni ovih karti, odlučili smo da ih malo propustimo kroz šake (ploče). Pa, da krenemo redom.

Terratec EWS64 XL sistem se sastoji iz same karte i dodatnog uređaja (modula) koji je sličan LiveDriveu iz SB LIVE! Platinum paketa. Sistem se isporučuje u velikom pakovanju u kojoj se pored pomenutih osnovnih delova nalazi CD sa drajverima za *WIN95/98*, raznim programima, kao i knjige sa upustvom na engleskom jeziku. Tih knjiga ima čak pet (*Hardware manual*, *Software manual*, *Edison Instrument Editor*, *Wavetable&MIDI manual* i *Tips and Tricks manual*), i napisane su tako da se korisnik može lako snaći. Uz komplet dolazi još i memorijski modul koji po montiranju daje karti 6 MB RAM-a za smeštanje semplova. Naravno, uz sve pomenuto prisutni su i kablovi potrebni za povezivanje modula i karte, kao i dva kabla za povezivanje sistema sa muzičkim uređajima. Od onboard priključaka na karti se nalaze: dva konektora za trakasti kabl preko koga se karta povezuje sa modulom (jedan za analognu i jedan za digitalnu konekciju), konektor za dodatnu memoriju i četiri CD konektora. Na karti postoji veliki broj kondezatora, a štampa nosi natpis "made in Germany". Sa zadnje strane karte nalaze se dva line-in, dva line-out i jedan mic konektor, kao i joystick/MIDI port. Modul koji se usporučuje uz **EWS64 XL** je izrađen od lima koji nije baš fino obrađen i uklopljen tako da malo ružnjikavo izgleda. Modul sadrži petopinske DIN konektore za dva odvojena MIDI kanala od kojih svaki poseduje in i out priključke. Tu su još dva digitalna činč izlaza, jedan digitalni činč ulaz i jedan digitalni optički SPDIF ulaz, kao i izlaz za slušalice. Pored svega toga, na štampanoj ploči modula se nalazi i WaveBlaster konektor za priključivanje wavetable daughter board karte kao što su Terratec WaveSystem ili Yamaha DB50XG.

EWS64 XL je zvučna karta koja se sa PC računarom povezuje preko ISA slota. Koristi P'n'P tehnologiju koja omogućava lako konfigurisanje na pločama sa modernim BIOS-ima i operativnim sistemima. Za sada, drajveri postoje samo za *Windows 95/98* okruženja, dok finalne verzije za *NT* nisu na raspolaganju, što je svakako veliki minus. BIOS na karti je tipa flash BIOS-a, tako da je *Terratec* ostavio mogućnost za eventualni update. Pored drajvera, setup program instalira i prateće programe koje služe za manipulaciju mogućnostima karte. **EWS64 XL** omogućava digitalno snimanje i reprodukciju semplova u isto vreme, i to na maksimalnom rateu od 48KHz u 16-bitnoj rezoluciji za analogne ulaze i 20-bitnoj rezoluciji za digitalne ulaze. Sve to se ostvaruje uz pomoć kvalitetnog CODEC-a i Dream čipa koji predstavlja DSP (digital signal processor). DSP je potpuno programibilan i zadužen je za sve efekte koje ova karta može da proizvede (reverb, echo, chorus, delay, multiband EQ itd.), a oni se mogu posebno kontrolisati za svaki audio izvor u realnom vremenu. Po specifikaciji proizvođača, karta može da reprodukuje 32 zvučne trake ali je napomenuto da je to ipak ograničeno brzinom ISA busa. Zašto je korišćen ISA bus a ne PCI koji ima veću propusnu moć, ostaje tajna *Terratecovih* inženjera. Pri pokušaju puštanja dva wave fajla, *Windows* otpozdravlja plavim prozorom smrti, što nikako nisam očekivao od karte iz visoke klase jer je to mogućnost koju podržavaju i višestruko jeftiniji zvučni adapteri. Uz kartu se isporučuje program *Cubasus AV* uz čiju pomoć karta može istovremeno da reprodukuje više MIDI i wave fajlova. Sintisajzer na karti poseduje mogućnost reprodukcije 64 notne polifonije, a za smeštanje informacija (semplova) na raspolaganju je 6 MB memorije koja se nalazi na karti. 2 MB je on-board a 4 MB se dodaje u slot na karti, i taj SIM se dobija u paketu. Memoriju je moguće proširiti čak do 64 MB korišćenjem standardnih 72-pinskih SIM modula brzine 60ns. Sintisajzer ima brojne lepe stvarčice kao što je rezonantni filter od 25 decibela, ali te mogućnosti se za sada ne mogu koristiti, jer *Terratec* nije obezbedio odgovarajući softver (najavljen je *EWS Sound Editor*). Iako **EWS64 XL** poseduje dva izlaza za zvučnike (plus izlas za slušalice na modulu), karta ne podržava ni jedan od današnjih standardnih API-ja (A3D i EAX) zaduženih za 3D zvuk što predstavlja još jedan veliki minus. Istina, postoji *virtual 3D sound*, ali ipak to nije to. Na zadnjoj strani karte su dva analogna line-in ulaza, ali oni nisu isti. Line-in1 nudi semplovanje u rasponu od 5kHz do 48kHz u 16-bitnoj rezoluciji, dok Line-in2 nudi semplovanje na 32,44.1 i 48 kHz pri rezoluciji od 18 bita.

Zvuk koji reprodukuje ova karta je veoma visokog kvaliteta. Odnos šum/signal je odličnih 93 dB i on se ostvaruje na putu signala iz Line-in2 ulaza, preko AD i DA konvertora od Out1 izlaza. Odnos šum/signal može biti i nešto veći, a to je omogućeno zahvaljući veoma kvalitetnim AD(95dB) i DA (97dB) konvertorima koji su ugrađeni u kartu. Harmonska distorzija je jako mala i na frekvenciji od 1kHz iznosi 0,0085% za AD-DA put, 0,002% za AD konvertor i 0,0085% za DA konvertor. Sve ovo omogućuje veoma visok kvalitet semplovanja i reprodukcije, tako da se na ovom polju nema šta zameriti.

Na testu smo imali **EWS64 XL** i **EWS64 Value** modele. Jedina razlika između ta dva modela je u softveru koji se isporučuje uz sisteme. **Value** je uskraćen samo za program *Cubasis AV*. Verovatno ćete na ovo reći "pih, jaka stvar", ali nedostatak tog programa VEOMA utiče na cenu karte. Dakle, **EWS64 XL** sistem košta neverovatnih 900 DM, a **Value** nekih 550 DM. Izdvojiti toliku svotu novca za jedan program stvarno je neverovatna stvar, ne samo za domaće već i za zapadnoevropske uslove. **Terratec EWS64 XL** je karta koja mnogo zakasnila na našem tržištu. Njeni glavni nedostaci su spori ISA bus, nepostojanje podrške za 3D zvuk, nezavršeni *NT* drajveri i nekompletna softverska podrška. To su veoma veliki nedostaci koji ne bi trebalo da postoje u ovom cenovnom rangu. Istina je da je ova karta prva na tržištu imala modul koji se stavlja na mesto 5,25" flopi drajva, ali to je slaba uteha. Jedino profesionalci koji žive od muzike mogu upotrebiti ovu kartu na koristan način, ali su za njih na raspolaganju dosta noviji modeli (SB LIVE! Platinum) koje bi mogli da uzmu u obzir pre investicije. Svi ostali korisnici ne treba ni da razmišljaju o **EWS64 XL** i ovaj opis mogu slobodono da shvate kao čisto informativni. *Terratec* je najavio novu kartu **EWS96 M** koja treba da nasledi ove modele. Nadajmo se da će biti bolja od ovih i da ćemo je dobiti na vreme.



zvučne karte smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

List Computers

Tel/fax (011) 306.55.60
(011) 361.04.98
www.list.co.yu
e-mail: prodaja@list.co.yu

konfiguracije

Paco p-a333

Procesor AMD K6-2 na 333 Mhz, Pentium ploča sa sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 32Mb memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, midi ATX kućište, miš i tastatura, bez monitora.

629.-

David p2-i400

Procesor Pentium II, Celeron na 400 Mhz, brza Intel i810 ploča sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 64Mb memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, midi ATX kućište, miš i tastatura, bez monitora.

829.-

Luke p2-i400 / i433

CPU Intel Pentium II Celeron na 400 ili 433Mhz, standardna Intel BX matična ploča, 64Mb PC100 brze memorije, midi ATX kućište, hard disk od 17.0Gb, grafička karta sa 8Mb AGP, obavezni miš i tastatura, bez monitora.

1019.- / 1039.-

Nomak p3-i500 / i533

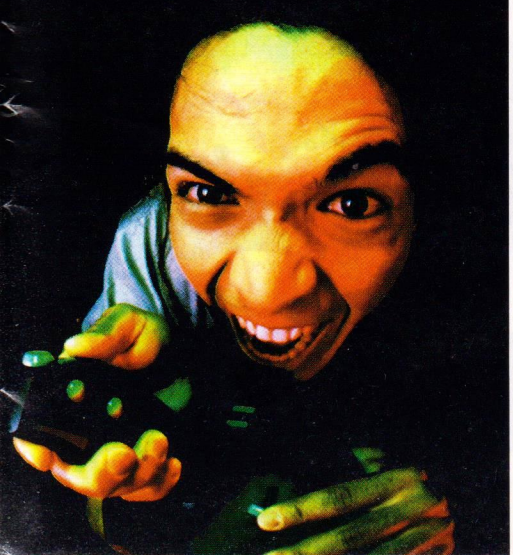
CPU Intel Pentium III Coppermine 500Mhz ili 533Mhz, ploča Abit ili Microstar Intel BX sa UDMA-66 kontrolerom, 128Mb PC100 ili PC133 memorije, hard disk Quantum od 17.0Gb, grafička karta ELSA Erazor III Pro AGP sa 32Mb, ATX kućište, miš, tastatura i flopi, bez monitora.

1869.- / 1979.-

Konfiguracija po želji

Naručite računar koji ćemo sastaviti specijalno po Vašim zahtevima. Izaberite sami svaku komponentu Vašeg računara. Sve komponente su od renomiranih proizvođača i vrhunskog kvaliteta. Svaki računar se detaljno testira i podešava pre isporuke.

ostanimo **ljudi**



TNT / TNT 2 / GeForce

Generic RivaTNT2 Vanta, 16Mb, AGP	140
Diamond Viper V770, RivaTNT2, AGP 16Mb	**195**
ELSA Erazor III Pro, RivaTNT2 Pro (Ultra), 32Mb, AGP	**295**
Diamond Viper V770 Ultra, 32Mb, AGP	350
ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb (Video In & Out)	360
ELSA Erazor X, GeForce 256, 32Mb, AGP	**430**
ELSA Erazor X² DDR, GeForce, 32Mb DDR, AGP, TV-Out	**580**
ELSA Revelator 3D naočare, kablovske	120

Voodoo

3dfx STB Voodoo 3, 2000 16MB, AGP	**215**
3dfx STB Voodoo 3, 3000 16MB, TV-Out, AGP	300
3D naočare iArt-3D, infracrvene (i za Voodoo)	175

Matrox / S3 Savage

Generic Savage 4 Pro, 16Mb AGP	110
Matrox G400 16Mb Single Head / 32Mb Dual Head, AGP	245/**370**

Profesionalna 3D Animacija / CAD

ELSA GLoria Synergy II, 32Mb, AGP	**390**
ELSA GLoria XXL, 3Dlabs Glint MX+Gamma 16+24Mb, AGP	1750
ELSA GLoria II 64, nVidia Quadro, 64Mb, AGP	1770

Zvučne karte

Creative Soundblaster PCI128	60
Diamond Monster Sound MX300, PCI	115
Creative Soundblaster Live! 1024 Player (Value), PCI	120
Terratec AudioSystem DMX Xfire 1024, PCI (New!)	**125**
Terratec AudioSystem DMX, PCI	**270**
Creative Soundblaster Live! Platinum, PCI	440
TerraTec EWS 64 XL Value Edition / EWS 64 XL Full	**550**/870
TerraTec EWS 88 D, 10-channel Digital Hdd Recording Sys (New!)	**630**
TerraTec EWS 88 MT, 10-channel Analog Hard disk Rec System	**950**
TerraTec m3po, CD & mp3 player, HQ Audio Decoder	**860**

CD / DVD

CDROM IDE NEC 40x / Sony 48x / Teac 40x	110/115/**115**
CDROM SCSI, Teac CD-532S 32x / Plextor UltraPlex 40x	150/205
CD pisač Rewritable, Teac CD-W54E,4x-4x-32x, IDE	**470**
CD pisač Teac CD-R56S 800 8x-24x, SCSI	**470**
DVDROM Pioneer DVD-104S / Toshiba / NEC	ask

Modemi / ISDN

Modem ELSA Microlink™ 56K, V.90 interni PCI (5 god. garancije)	**75**
Eksterni modem Diamond SupraMax USB, 56K V.90	**190**
Eksterni modem 3Com US Robotics 56K Massage Pro, samostalan	285
ISDN interni adapter 3Com US Robotics Sportster TA, ISA	95
ISDN interni adapter ELSA MicroLink ISDN, PCI	**150**
ISDN eksterni adapter ELSA MicroLink ISDN USB	195
ISDN eksterni hub & router, ELSA MicroLink ISDN4U (New)	540
ISDN ELSA Router LANCOM 1000 / 1100 / 2000 Office	770/850/850

Miševi / tastature / joystick

Joystick, Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro	250
Gamepad, Microsoft Freestyle Pro, sa žiroskopom	**170**
Volan, Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel	350
Tastatura Microsoft Natural Elite, ergonomic	95
Miš Generic Intellimouse sa točkićem, Color, PS/2	35
Miš Logitech Pilot Plus, sa točkićem PS-2 / USB	**35**/45
Miš bežični Logitech Wheel Mouse Color, Special Edition	115
Miš Microsoft Intellimouse sa točkićem, PS/2	45
Miš Microsoft IntelliEye Optical, sa točkićem, PS/2 & USB (New)	105

Ploče / CPU /Hard diskovi

Ploča Abit BE-6 rev 2, Intel BX + UltraDMA-66, Slot 1, ATX-AGP	290
Ploča Microstar BX Master, Intel BX + UltraDMA-66, ATX-AGP	265
Ploča Supermicro, Intel i820 Camino, UltraDMA-66, ATX-AGP	340
Procesor Intel Celeron 400Mhz / 433Mhz	150/170
Memorija SDRAM 128Mb PC133, Quality	**300**

IDE / SCSI kontroleri

IDE UltraDMA-66 kontroler Abit HotRod / Promise Ultra66, PCI	85/70
IDE **RAID** UltraDMA-66 kontroler, Promise FastTrak-66, PCI	**395**
SCSI kontroler, Tekram / Adaptec, PCI	75/80
SCSI U2W LVD kontroler, Adaptec 2940U2W LVD U160, Full pack	770

Razno

Zaštita od strujnih udara, APC SurgeArrest E10-G / E20-G	70/100
ZIP uređaj IOmega interni IDE / eksterni paralelni	160/240
TerraTec Internet Camera, TerraCam USB, Retail / E.T. USB	**115**/120
SunDisk Image Mate, čitač digitalnih kartica, USB	240
Zvučnici Samsung GNT-5100, subwoofer	105
Zvučnici Teac PowerMax 500W / 2000W	120/680
Skener Mustek 600 / Plustek 1200 / Artec 1200	140/180/180
Štampač HP DeskJet 610c / HP LaserJet 1100	210/790
IDE HDD fioka, 3 x Cooler, UDMA66	45
Mrežna karta 3Com EtherLink XL PCI, 3C900 Combo, UTP+BNC	**60**

Monitori

Monitor 14" ADI V30 / 15" ADI E44 / 15" DTK	255/340/320
Monitor 15" Hansol 501P / 15" KFC	**360**/350
Monitor 17" Belinea 103010/ 17" Belinea 103040	470/535
Monitor 17" DTK / 17" ADI E55 / 17" Philips 107E	500/520/550
Monitor 17" Hansol 710P / 17" Samsung 750p	**560**/830

TV & Video

check this out!

Hauppauge DVB-S, Digitalni satelitski risiver & Internet link	**610**
Hauppauge WinTV GO, PCI / WinTV PCI FM / WinTV USB	uskoro
TerraTec TerraTValue, tuner & teletext & capture, PCI	**140**
miroVIDEO Studio PCTV rave, TV tuner & capture card, PCI	**135**
miroVIDEO Studio PCTV, TV tuner & capture card, PCI	**145**
miroVIDEO Studio PCTV USB, external TV & Radio tuner (New)	**265**
miroVIDEO Studio PCTV, Remote Controller (nije za PCTV rave)	**25**
miroVIDEO Studio DC10 plus, PCI (samo uz ovaj oglas)	**390**
miroVIDEO Studio MP10 PAL, external MPEG-1 editing	640
miroVIDEO DC30 plus, PCI / miroVIDEO blueBox	**1240**/110
miroMOTION DC30 plus, PCI (for Apple Macintosh)	**1650**
miroVIDEO Studio DV, PCI Firewire (New)	**490**
miroVIDEO DV200, Digital Video Editing (DV), PCI	1190
miroVIDEO DV500, Analog & DV realtime Video Editing, PCI (New)	**1950**
miroVIDEO DC50, profesionalni Beta sistem, PCI	3680
miroVIDEO DC1000 PAL, MPEG-2 / DV Dodatak	3950/1900
Pinnacle ReelTime, loss-less MJPEG professional system, PCI	7699

12 meseci kvalitetne garancije • Za sve ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Besplatna instalacija vašeg softvera uz računar • 48 sati testiranja računara pre isporuke • Zadržavamo pravo promene cene pojedinih oglašenih proizvoda

Željko Đurić

Cordless MouseMan Wheel

U skladu sa svojom filozofijom bežičnog desktopa, *Logitech* je u svoju ponudu ubacio novu verziju miša. Oblikom je skoro identičan MouseManu (verzija sa gajtanom), sa sitnijim izmenama koje nisu samo kozmetičke prirode.

Svojom uvrnutom i dosta podignutom konstrukcijom izgleda prilično neobično, i za one koji su radili sa standardnim miševima, neobično i leži. Ima tri tastera i jedan točkić/taster. Svi tasteri, uključujući i točkić su konfigurabilni preko Mouse Warea koji dolazi na instalacionom CD-u. Guma na točkiću je blago nareckana, što je izvrsno jer vam daje tačniju predstavu za koliko ste ga okrenuli. Ivice su mu takođe gumirane mat-gumom, te je osećaj pri korišćenju prijatan. U kutiji se nalaze i dve baterije i bežični odašiljač. Odašiljač je vrlo jednostavan, na sebi ima jednu diodu i jedan taster, a kabl se ubada u PS/2 port.

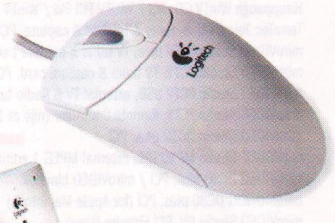
Instalacija je prošla dosta brzo i bez problema, uz jedno ograničenje. Ako imate Windows 2000, nikako nemojte instalirati Mouse Ware 8.50 koji se isporučuje na CD-u, već skinite verziju 9.0 koja je kompatibilna sa ovim operativnim sistemom. Mi to nismo znali, i posle restarta nam se sistem tako zamrznuo, kao da smo na Južnom polu. To stanje mrtvačke ukočenosti je potrajalo desetak minuta, posle čega je sve proradilo kako treba. Posle par pokušaja PIP metodom (Probe i Pogreške) ustanovili smo da je uzrok ovakvom ponašanju Windowsa 2000 Mouse Ware 8.50, te smo ga brzo deinstalirali. Srećom, na Logitechovom sajtu ste par dana po zvaničnom izlasku Windowsa 2K mogli da skinete verziju 9.0 koja radi sasvim O.K. Obe verzije imaju sasvim iste mogućnosti, te se uz njihovu pomoć svakom od tastera na mišu može dodeliti neka funkcija. Tu se podešava još i masa drugih stvari kao što su brzina kretanja, (ne)postojanje akceleracije, kao i brzina semplovanja PS/2 porta radi što tečnijeg kretanja glodara. Jedini put kada ćete morati da pritisnete taster connect na odašiljaču je prilikom instalacije. Tako će miš i odašiljač usaglasiti svoju radnu frekvenciju i više nećete morati da ga dirate. Prosto je neverovatno sa koje daljine će primopredajnik hvatati signale (5-7 metara) te će vam, da bi ste sa te daljine videli pokazivač, biti potreban zidni monitor. Nekadašnji problemi sa toplotnim izvorima, koji su remetili ispravan rad uređaja baziranih na principu IR zraka, su očigledno upravo to: nekadašnji. Pošto se za komunikaciju koriste radio frekvence, sve je perfektno funkcionisalo čak i kada se između miša i odašiljača nalazila hrpa CD-ova, knjiga i sličnog materijala.

Miš je solidnih gabarita i dosta težak, čemu sigurno doprinose i baterije koje se isporučuju uz njega. Oblik je anatomski prilagođen šaci, i već posle par sati rada ćete shvatiti koliko vam to olakšava rukovanje. Kao i obično, čovek se brzo navikava na ono što je lepo, te ćete prvu promenu osetiti tek kada budete probali neki od običnih miševa. Za MouseMana vam treba i podloga sa što sitnijim zarezima. Ako mu obezbedite jedan takav pad, možete očekivati vrhunsku preciznost i vrlo glatko kretanje pokazivača na ekranu.

Pored neobičnog dizajna, ono što vas može odvratiti od ovog miša je njegova cena od 130 DM. To jeste mnogo, ali treba uzeti u obzir da se dobija jedan izvanredan bežični miš, koji ima i petogodišnju garanciju. Ovolika dužina garancije je krajnje neobična za kompjuterske glodare, što samo govori o trudu koji je uložen u njegovu izradu.

Cordless Mouse Man Wheel smo dobili ljubaznošću ComputerLand-a 011/361-0-945

LOGITECH Black Label Program



Zašto original ?

Original 400dpi

Kopija 260dpi

Original je samo jedan. Sve ostalo su kopije.

Ne dozvolite da vas prevare. Original Logitech miševi su izradjeni od kvalitetnih komponenti, imaju 1 godinu garancije, original drajvere, rade besprekorno po nekoliko godina.

Proverite pre kupovine da li je miš original. Na našem web sajtu možete da pogledate kako izgledaju kopije. Budite sigurni šta kupujete.

www.compland.co.yu

Oficijelni OEM partner za Jugoslaviju: **ComputerLand**, Kralja Milutina 32, tel.361-0-945, 361-0-948

Miloš Stamenković

Genius MaxFire G-09D

Vgrački hardver se stalno razvija, a proizvođači se trkaju da pokriju tržište sa što više različitih modela, za sve cenovne razrede. MaxFire Digital Force G-09D **nije novi *Genius-ov* model, ali je namenjen igračima sa nešto plićim džepom, a pored toga nudi više načina upravljanja i force feedback.**

MaxFire Digital Force G-09D je načinjen od crne plastike, a oblik je sad već neizbežnog bumerang tipa. Poseduje šest tastera, plus četiri koji se nalaze na vrhu pada i dostupni su kažiprstima. Za upravljanje možete koristiti tri kontrolera i svi oni se nalaze na **MaxFire Digital Force G-09D**: digitalni multi-direkcioni pad, analogni "volan" za simulacije vožnje i mali joystick pogodan za simulacije letenja. Sva ta tri kontrolera su linkovana, tako da je npr. levo na "volanu" isto što i levo na joysticku. Pad se sa računarom povezuje preko standardnog 15-pinskog joystick porta, a USB veza nije predviđena. Zbog nedostatka USB priključka, force feedback motor u padu se napaja pomoću eksternog adaptera koji se dobija u paketu i koji se uključuje u sam 15-pinski port. Instalacija uređaja je laka, i prolazi bez trzavica ako se držite uputa iz knjižice. Propratni softver koji se instalira zajedno sa drajverima služi za manipulaciju uređajem, i nudi više presetovanih vrednosti za nekoliko popularnih igara (**Tomb Raider**, **Su-27**, **Nascar**).

Sve to lepo zvuči, ali je u praksi nešto drugačije. Force feedback je ograničen samo na deset tastera, a kontroleri pravca nisu predviđeni da rade sa force feedbackom. To znači da se taj efekat svodi na pet nivoa vibracija jednog motora u padu kada pritisnete neki taster. Zbog toga force feedback samo smeta i ne daje adekvatan osećaj pri igranju. **MaxFire Digital Force G-09D** lepo leži u ruci, ali ako je uključen force feedback dešava se da malo klizi iz ruku jer nije obložen nikakvom gumom ili nečim sličnim. Njegovu jačinu možete konfigurisati uz pomoć pomenutog softvera, mada ga je preporučljivo totalno isključiti. "Volan" kontroler je simpatičan, ali da biste ga prezicno koristili morate ga uhvatiti sa obe ruke. Kada to uradite, znatno vam je otežan pristup tasterima čime se onemogućuje normalno igranje. Mali joystick koji se nalazi na padu je sličan onima koji se mogu videti na Sony Playstation dualshock padovima. Solidne je preciznosti tako da je pogodan za sve simulacije gde je potrebna analogna kontrola, kao npr. **Need For Speed** i slične igre. Njegovim korišćenjem imate lak pristup ostalim tasterima tako da je isti maksimalno funkcionalan.

MaxFire Digital Force G-09D nije loš pad, mada se mene lično nije mnogo "dojmio". Ipak, čini se da Playstation igračima solidno pasuje, tako da se može preporučiti ako prelazite sa Sonyja na PC. Ako niste ex-Sonyjevac a želite pad, najbolji način je da uzmete u ruke i probate sve modele kojih možete da se dočepate. I kod padova je ista stvar kao i kod miševa, tako da lični afiniteti najviše odlučuju. Jedino tako možete izabrati pad koji vam maksimalno leži i sa kojim možete ostvariti najbolje performanse u igrama.

Pad smo dobili ljubaznošću firme EXIT Production 011/627-827

Chaintech Desperado R170

Marko Cilić

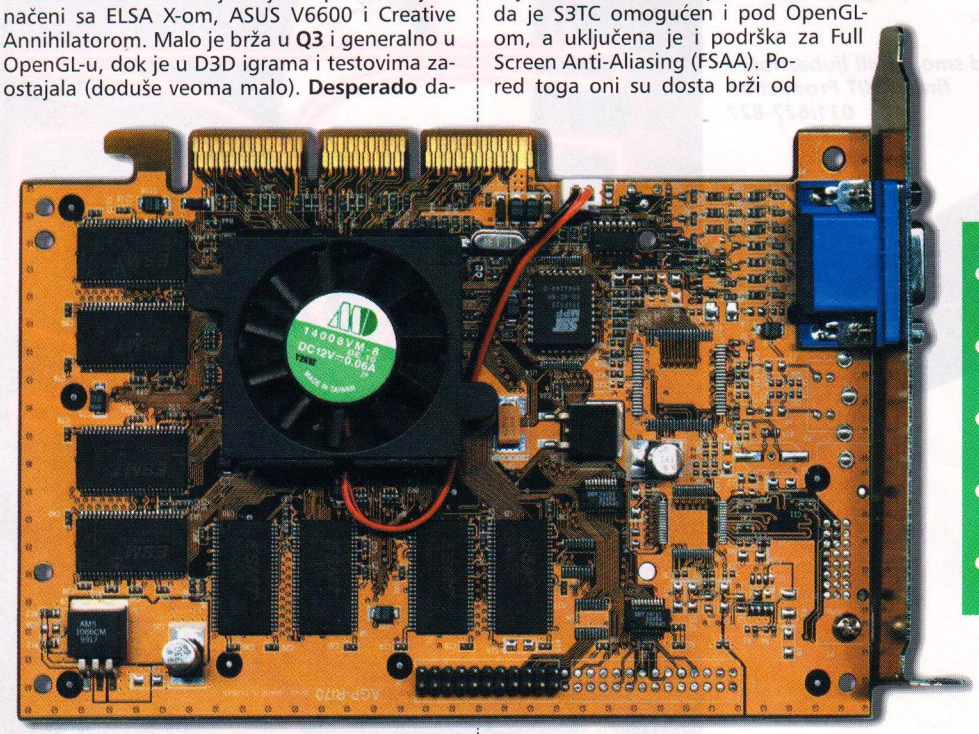
U proteklih nekoliko brojeva mogli ste da se upoznate praktično sa svim kartama sa GeForce 256 GPU-om. Sada smo tim karticama pridodali još jednu - Chaintech Desperado-RI70. **Ako ste se ponadali da ima DDR memoriju, moraćemo u startu da vas razočaramo, jer je u pitanju "običan" GeForce.**

I *Chaintech* je preuzeo referentni *nVidia* dizajn karte, pa se **Desperado RI70** po izgledu uopšte ne razlikuje od ostalih GeForce karti koje smo probali. **Desperado RI70** ima 32MB SDRAM memorije marke ESMT, čija je brzina je 5ns. Takt memorije je standardnih 166MHz, a core radi na (takođe za GeForce standardnih) 120Mhz. Inžinjeri *Chaintecha* su malo zasukali rukave i uspeli da naprave odličan sistem za hlađenje. Kuler koji je na kartici nije kao oni koje smo do sada viđali na ostalim GeForce kartama sa *nVidia* dizajnom. Taj kuler zaista dobro hladi GPU koji se poprilično greje, a prostor između njega i GPU-a je popunjen debelim slojem termalne paste koja odlično provodi toplotu. Zbog ovakvog hlađenja **Desperado RI70** može da postigne najviši takt corea koji smo do sada zabeležili na nekoj GeForce karti, čak 155Mhz. Veoma brza memorija takođe može da postigne veoma visok takt i bez ikakvih problema će raditi na 215Mhz. Zbog ovoga je **Desperado RI70** poneo titulu šampiona overkloka. Nije baš poželjno igrati se overklokom sa ovako skupom kartom. Memorija se bez bojazni može podesiti da radi na 183Mhz, jer smo na TNT2 Ultrama viđali 5.5ns memoriju koja po defaultu radi na 183MHz. Kada je overklokovana, karta daje bolje rezultate, što je posebno primetno pri višim rezolucijama kad se prednost penje i na čitavih 15-20%. Ovo je svakako veliki dobitak, i u nekim igrama se u višim rezolucijama može primeti i dok igrate, a ne samo u testovima. Nas ipak najviše zanima kako karta radi neoverklokovana, dakle u regularnim uslovima. Rezultati koje daje su prilično izjednačeni sa ELSA X-om, ASUS V6600 i Creative Annihilatorom. Malo je brža u **Q3** i generalno u OpenGL-u, dok je u D3D igrama i testovima zaostajala (doduše veoma malo). **Desperado** daje veoma oštru sliku, kako u 2D-u tako i u svim igrama u kojima smo ga testirali. Boje su žive sa dobrim zasićenjem. Samim tim što ima GeForce čip na sebi, **Desperado RI70** ima hardverski T&L, 4x AGP sa fastwriteom, zatim 350Mhz RAMDAC koji omogućava visok refresh rate u svim rezolucijama... Lista hardverski podržanih efekata zaista je podugačka. Ipak, T&L je najvažniji, jer je posle dosta vremena doneo neko konkretno poboljšanje u industriju grafičkih karti. Treba napomenuti i da sve više proizvođača igara ugrađuje podršku za T&L, što svakako raduje sve vlasnike GeForce karti. Našu pažnju privuklo je i saznanje da GeForce karte podržavaju *S3TC* (S3 Texture Compression). To smo otkrili još kada smo testirali prve GeForce-ove, a sve se eto nastavlja do **Desperada**. Ispostavilo se da **Desperado RI70** (a naravno i ostale GeForce karte) podržava S3TC, ali samo pod Direct3D-om. Nedavno je *nVidia* izbacila novu verziju Detonator drajvera, sa oznakom 5.08, koji donose dve značajne novine. Kao prvo, sada je S3TC omogućen i pod OpenGL-om, a uključena je i podrška za Full Screen Anti-Aliasing (FSAA). Pored toga oni su dosta brži od poslednje verzije (3.62). Full Screen Anti-Aliasing (FSAA) donosi veliko poboljšanje slike. Najprostije rečeno, eliminiše krzave (nazubljene) ivice na celokupnoj vidljivoj površini. Posle malo čačkanja po registriju (*nVidia* nije ostavila mogućnost uključivanja iz drajvera) uspeli smo da na **Desperadu** uključimo FSAA. Slika sa uključenim FSAA je zaista primetno višeg kvaliteta, ali su zato i performanse nešto smanjene. Kada sam prvi put igrao **Q3** sa uključenim FSAA, oduševio sam se kvalitetom slike, ali i razočarao performansama koje karta postiže. Pad performansi je bio čak 75% i **Quake 3** je praktično postao neigriv. To je sve bilo u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnim renderinogom. Kasnije se ispostavilo da je u ovoj verziji drajvera samo rezolucija 1600x1200 optimizovana za korišćenje FSAA. Tako se dolazi do pomalo smešne (ili tužne?) činjenice da ćete sa uključenim FSAA u 1600x1200 imati skoro duplo više frejmova nego u 1024x768. U svakom slučaju možete da se igrate u 1600x1200 sa odličnom slikom i veoma dobrim frame-rateom. Ako pak ne želite da se igrate u ovako visokoj rezoluciji (mada nema razloga za to), moraćete da sačekate neku novu verziju drajvera. Bilo kako bilo, FSAA je još jedan skok u kvalitetu slike. Dobro je da se sve više ide na povećanje kvaliteta slike, jer su performanse sada i više nego dovoljne za igranje bilo koje igre. FSAA počinje svoj život na GeForceu, a sigurno je da će on biti dosta popularniji na novoj generaciji 3D akceleratora, kada će gubitak u performasama biti još manji nego što je sada. Na testu smo imali verziju karte koja nema TV izlaz, ali postoji i verzija koja ga poseduje. Uz kartu dobijate samo šturo uputstvo i CD sa drajverima (i to Detonatorima 3.62), a nema nikakvih drugih korisnih programa.

	normal (120/166)	overclock (140/215)
Q2 massive1		
1024x768x16	96	97
1024x768x32	86	96
Q3 demo1		
800x600x16	66	67
800x600x32	62	64
1024x768x16	61	63
1024x768x32	43	53
UT		
1024x768x16	26.4	27.4
1024x768x32	26.1	27
DMGZ		
1024x768x16	41.9	47.4
1024x768x32	33.4	38.1
3D Mark 2000	3379	3796

Chaintech Desperado RI70 se ne razlikuje preterano od ostalih GeForce karti na tržištu, osim što je overkloka bolji. Pa ako volite da vaša grafička bude poterana na nešto višem taktu od standardnog **Desperado RI70** je definitivno pravi izbor za vas. A i ako ne preferirate overklok, a odlučili ste da nabaite GeForce **Desperada** svakako treba uzeti u razmatranje.

Desperada smo dobili ljubaznošću MD & Profy-a 011/444-1237



- **Da biste uključili FSAA:**
- ŠHKEY_LOCAL_MACHINEÐSystemÐCurrentControlSetÐServicesÐClassÐDisplayÐ0000ÐNVIDIAÐOpenGLĆ"EnableFSAA"=dword:00000001
- **Da biste isključili FSAA:**
- ŠHKEY_LOCAL_MACHINEÐSystemÐCurrentControlSetÐServicesÐClassÐDisplayÐ0000ÐNVIDIAÐOpenGLĆ"EnableFSAA"=dword:00000000

La Gazzetta dello Sport

Il giornale sportivo · · ·

Željko Đurić

Centra 3031 net

Iz PC Centra nas povremeno obraduju interesantnim konfiguracijama koje daju na testiranje. Već pri raspakivanju se videlo da je kućište izuzetno malih dimenzija, tako da može da posluži kao postolje za monitor. Sa kućištem se dobijaju i plastični držači uz čiju pomoć ga možete postaviti u uspravan položaj, tako da stoji pored monitora.

Minijaturnost kućišta je ukazivala na integraciju visokog nivoa, što se pokazalo tačnim. U računar je ugrađena Microstar NLX ploča zasnovana na ZX čip setu, sa integrisanom grafičkom, zvučnom i mrežnom kartom. Na prednjoj masci se vidi ulaz za flopi, CD-ROM, kao i IC predajnik. Ovaj infra crveni odašiljač služi za komunikaciju sa štampačem (ne treba vam kabal), ali vam je potreban i prijemnik na štampaču da bi to funkcionisalo. Nažalost, mi nismo imali mogućnost da probamo kako to funkcioniše, te ova interesantna opcija ostaje za drugi put. Ispod poklopca se nalaze dva USB porta, kao i priključak za slušalice. CD uređaj je konstrukcijski istovetan onom iz notebukova, znači, tanak, mali i čita diskove i u uspravnom položaju. U njegovom korišćenju nismo naišli ni na jedan problem. Sve diskove je šitao više nego zadovoljavajućom brzinom, ne praveći razliku što je neki od njih bugarski, ili eventualno narezan. Pri njegovom korišćenju treba da budete obazriviji nego inače, jer se pritiskom na taster eject ne izbacuje samo fiokica, već i ceo mehanizam. Jednom rečju, ne korisite te ga kao poslužavnik za šolju kafe, ako želite da vam verno služi.

Na pozadini kućišta se nalazi dosta standardnih priključaka za periferije. Pošto su momci iz PC Centra dodali i Lucentov modem, povrh svega što je napakovano na ploči, nas je interesovalo kako to radi. Prvo smo instalirali Windows 2000 i ostali prijatno iznenađeni. 2K Windows je sve prepoznao, instalirao odgovarajuće drajvere, i ostavio mašinu spremnu za rad, bez ijedne dodatne intervencije. Izuzetno lepo i brzo, te se nemojte čuditi ako vam isporuče računar sa instaliranim baš ovim operativnim sistemom. Sa Win 98 stvar je bila malo drugačija, te su se neki drajveri morali instalirati ručno. Pošto se svi oni nalaze na instalacionom CD koji se dobija u fascikli uz računar, nije bilo većih problema.

▲ Kućište možete postaviti i vodoravno i horizontalno

- Microstar NLX ploča
- Intel P2 400MHz 512kB 100MHz oc na 448 Mhz
- dtk 15" DD-556BA
- ATI Rage 128VR 8Mb
- SDRAM 64Mb PC100 7nS
- Quantum Fireball 15Gb LA
- FDD 3.5
- 24x MITSUMI SLIM CD-ROM
- Yamaha XG
- Lucent 56K fax/modem
- Intel 10/100TX Ethernet Adapter
- Zvucnici 160W P.M.P.O.
- Logitech PS/2 Wheel Mouse
- dtk PS/2 tastatura
- *Cena: 1870 DM*

Kako se u računaru nalazio PII procesor overklokovan na 448 Mhz i 64 Mb memorije, sve standardne poslove je odrađivao više nego uspešno. Ako ste možda želeli da u ovu mašinu stavite neki 533 Mhz Celeron ili neki drugi PPGA procesor - neće moći. Zbog miniaturizacije jednostavno nema mesta za pretvarač, pa u obzir dolaze samo SLOT 1 procesori. Iako nismo ljubitelji integrisanih karti ova je premašila naš očekivanja. Slika je bila kvalitetna (tome je sigurno doprinosio i monitor), a igre su solidno radile i u Direct 3D i OpenGL modu. Naravno nemojte očekivati da će Quake 3 da poleti, ali masa drugih igara (FIFA 2000, NFS IV, Myth II...) će raditi sasvim pristojno. Zvučna karta je solidna, ima podršku za 3D zvuk preko Sensaurinog API-ja a i u MIDI reprodukciji pruža solidan kavalitet. Zvučnici su lošiji nego što ova karta može da pruži, te bi naša preporuka bila da se uzme neki kvalitetniji model tipa TEAC 500/2.

Što se komunikacija tiče, za lokalnu mrežu se pobrinula integrisana 10/100 Mbit-na mrežna karta koja je savršeno funkcionisala. Dovoljno je bilo podesiti protokole i Workgroup i sve je bilo u redu. Za komunikaciju prema svetu (Internet) je poslužio Lucentov modem. O njemu smo u više navrata pisali, i od tada se ništa bitno nije promenilo. Vezu je držao sasvim solidno i na lošijim centralama, dok je na digitalnoj bez problema radio na 50000. Isporučuje se u paketu sa fax programom, mada je naša preporuka da instalirate neki WinFax, pa će vas ova mašina osloboditi potrebe za Fax uređajem.

Što se udobnosti i lakoće rada tiče, miš i tastaura su sasvim korektni i neće praviti problem ni pri dužoj upotrebi.

Ovaj računar je zaokružena celina koja radi upravo to štio i treba - radi. Glavna mana joj je cena od blizu 1900 DM koja je isplativa za ljude koji vape za prostorom. Pored više nego dobrog rada i dizaj celog računara je odličan, a za takve stvari se uvek dodatno plaćalo.

Centru 3031 net smo dobili ljubaznošću PC Centra 011/36-19-242

CENTRA 3078blue

-Microstar MS-6178D w/4MB
-INTEL Pentum II 400MHz 128KB
-Monitor DTK 15" DE-556BA
-AGP 3D Intel810 4-32MB
-64Mb SDRAM-a PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 15GB LB
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-AnalogDevice 3DMax
-AMR 56K V.90 fax/modem
-PowerMAX 80/2 Teac
-Moretec Midi Tower ATX w/DSPC
-PS/2 Mouse + Pad
-DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1440

CENTRA 3063pro

-Microstar MS-6163Pro
-INTEL Pentum II 400MHz 128KB
-Monitor DTK 15" DE-556BA
-AGP STB Voodoo3 8Mb
-32Mb SDRAM-a PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 15GB LB
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-Asound PCI 32bit
-PowerMAX 80/2 Teac
-Moretec Midi Tower ATX w/DSPC
-PS/2 Mouse + Pad
-DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1490

CENTRA 3063master

-Microstar BX MASTER UDMA66
-INTEL Pentum II 433MHz 128KB
-Monitor DTK 15" DE-556BA
-AGP TNT2 M64 16MB
-64MB SDRAM-a PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 15GB LB
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-Asound PCI 32bit
-PowerMAX 80/2 Teac
-Moretec Midi Tower ATX w/DSPC
-PS/2 Mouse + Pad
-DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1640

CENTRA LINE

n@twork

TRAŽI SE CENTRA !!!

KOMPONENTE

-cd-rom 40X Teac.....110
-cd-writer SCSI 8X/24x Teac.....490
-cd-rewriter IDE 4X/4X/32X Teac.....470
-Microstar MS-6163pro.....210
-Microstar BX MASTER UDMA66.....250
-Microstar MS-6195 AMD K7 pro.....320
-Microstar MS-6178M Intel810 UDMA66.....210
-Microstar MS-6178D Intel810 4MB UDMA66..240
-HDD Quantum Fireball 8.4GB LA.....260
-HDD Quantum Fireball 15GB LB.....280
-HDD Quantum Fireball 17GB LA.....310
-HDD Quantum Fireball 20GB LB.....350
-Microstar TNT2 M64 16MB.....150
-Microstar TNT2 16MB.....210
-Teac PowerMAX 500/2.....120
-Sound Blaster LIVE! Value.....125
-Monitor DTK 15" DE-556BA.....320
-Monitor DTK 17" DE-770KAW.....500
-Monitor DTK 19" DE-995LWC.....790
-AMD Athlon 600MHz.....540
-SCANER Genius ViVid Pro II USB.....170

ProComputerCentar
11000 Beograd,Durmitorska 16
tel./fax:36-19-242;36-19-243;64-64-14
HTTP://WWW.PCCENTAR.COM

Marko Cilić

ATI Rage Fury MAXX

Već smo pisali o *ATI*-jevim grafičkim kartama. U pitanju su bile All in Wonder 128 i Rage Fury. Obe sa na sebi imale Rage 128 čipom. Nedugo posle svetske premijere, do nas je stigao najjači model koji *ATI* trenutno ima u svojoj ponudi. U pitanju je ATI Rage Fury MAXX koji na sebi ima dva čipa Rage 128 PRO i čak 64MB memorije. Da li je *ATI* konačno uspeo da se umeša na tržište 3D akceleratora prvenstveno namenjenih više nego zahtevnom igračkom tržištu?

Rage 128 PRO je unapređena verzija Rage 128 čipa. Izrađen je u 0.25-mikronskoj tehnologiji i radi na 125Mhz, a na tom taktu on daje fill-rate od 250 Mpixel/s. *ATI* pravi karte i sa samo jednim ovim čipom, koje su uglavnom u klasi TNT2 Ultri. Ipak, *ATI* je hteo da se umeša u borbu za najbolju 3D kartu današnjice. Za to nije bio dovoljan samo jedan čip, pa su rešili da na jednu kartu stave dva Rage 128 čipa. Sigurno se svi sećate da je *3dfx* kod Voodoo 2 karti ostavio mogućnost da dve karte rade u paru, tj. u SLI modu. *ATI* je razvio sličnu tehnologiju samo što sada nemamo dve karte, već dva čipa na istoj grafičkoj karti. Da bi to postogli morali su da razviju *Alternate Frame Rendering* (skraćeno AFR) tehnologiju. Sigurno se pitate kako to radi: dva čipa međusobno dele posao. Jedan čip renderuje frejm koji se trenutno vidi, a drugi čip renderuje sledeći. Šta je ovime postignuto? Fill-rate je umesto originalnih 250 Mpixel/s sada čak 500 Mpixel/s (da podsetimo - GeForce ima fill-rate od 480 Mpixel/s). Ovo praktično znači da je posle ELSA GLoria II (sa nVidia Quadrom, koji je doduše namenjen za profesionalni rad, a ne za igranje) **MAXX** ima najveći fill-rate od svih karti koje se u ovom trenutku mogu naći na tržištu. Memorija koju karta ima je takođe podeljena na dva dela. To znači da svaki čip na raspolaganju ima 32MB SDRAM memorije čiji proizvođač je *Hyndai*, a brzina je 7ns. Po defaultu memorija radi na 143Mhz. E sada, pošto memorija zbog tog deljenja među čipovima ima fantastičan bandwidth od čak 4.6GB/s. Ovo je zaista izvanredan protok, i jedino GeForce karte sa DDR memorijom imaju veći bandwidth (5.3GB/s). Kao što je to bio slučaj sa kartama sa DDR memorijom, i **Rage Fury MAXX** kao da hvata zalet tek od 1024x768 sa 32-bitnim renderingom. Kada sam prvi put držao kartu u rukamam malo sam se uplašio kakvo će stanje biti sa napajanjem. Jer, ipak su to dva čipa, dva ventilatora. Prvo što sam proverio pri butovanju računara je napon. Na moju veliku radost sve je bilo OK, i računar je radio bez ikakvih problema. Pri prvom instaliranju drajvera bilo je malih komplikacija, ali posle malo više uloženog truda sve je došlo na svoje mesto. Pri sledećem startovanju *Windows 98* će pored postojećeg Rage Fury MAXX drajvera dodati i Rage Fury MAXX Secondary koji zapravo kontroliše drugi čip na karti. Posledica ovoga je da karta zauzima dva IRQ-a. što može biti problem za one koji imaju dosta kartica u računaru. Kada se sve oko drajvera sredilo, došlo je vreme da se karta testira u igrama. Prvi utisci nisu bili baš povoljni. Od ove ogromne (po veličini, zaista jedna od najvećih) karte smo očekivali nešto više. Ispostavilo se da joj rezolucija 800x600 ne leži, a svoje pravo lice je pokazala tek u 1024x768 sa 32-bitnim renderingom. Tada se ravnopravno borila sa GeForceovima sa SDRAM memorijom, a ponekad je bila čak i brža od njih.

Sve se ovo dešava zbog bandwitha memorije, i kao što je već rečeno, karta praktično tek od ove rezolucije pokazuje svoje pravo lice i daje performanse koje se od nje očekuju. Ipak oseća se da Celeron 450MHz predstavlja usko grlo kada je u sistemu ova karta. Na žalost nismo uspeli da pribavimo neki Coppermine ili Athlon da vidimo kako bi se ponašala sa nekim od bržih procesora. Slika koju **MAXX** pruža je zaista odlična, što odgovara i reputacija koju je *ATI* stekao. Boje su prijatne za oko i dosta verne (naravno uz oodgovarajući monitor) a frekvencije osvežavanja često idu i preko 100 Hz. Rage 128 PRO ima podugačku listu efekata koje hardverski podržava. Njihov broj se bez problema može meriti sa onim koji ima GeForce. Rage 128 PRO takođe podržava S3TC, a maksimalna veličina textura koje može da renderuje je 2048 x 2048. Naravno **MAXX** je AGP karta i podržava 1x, 2x i 4X AGP. Kuleri koji se nalaze na čipovima su kvalitetno urađeni i više nego dobro hlade zagrejane čipove. Zbog toga je moguć overklok, ali samo uz pomoć najnovije verzije *Powerstripa*. Mi smo **MAXX**-a sa standardnih 125/143 uspeli da poteramo najviše na 155/165, kada je karta radila izuzetno stabilno. Ipak, u testovima u nižim rezolucijama davala je skoro identične rezolucije kao kada nije overklokovana. Odgovor je opet došao u 1024x768 sa 32-bitnim renderingom, gde je overklokovana karta davala oko 10% bolje rezultate nego kada radi na fabrički podešenim vredostima. Problem kod karti sa Rage 128 čipom bili su drajveri, i to se prvenstveno ogledalo u anomalijama slike u 3D. Kod **Fury MAXX**-a situacija je mnogo bolja, i u drajverima praktično da nema greške kada je u pitanju 3D prikaz. Anomalije i greške koje su se javljale kod All in Wonder 128 i "običnog" Furyja sada je bilo nemoguće primetiti, uz dodatak da je sam kvalitet slike u 3D-u dosta poboljšan. Ipak, mana drajvera je što ne rade pod *Windowsom 2000*. Tačnije rade, ali će vam u *Win2K* **MAXX** raditi kao da ima jedan čip na sebi. Podešavanja drajvera su veoma lepo urađena i praktično da nema potrebeza korišćenjem nekih dodatnih programčića kako bi kartu doterali da radi po vašoj želji. Išlo se toliko u detalje da postoji čak i opcija da se onemogući rad drugog čipa. Sve *ATI*-jeve karte su poznate po odličnom dekodovanju DVD-a, tj. filmova u MPEG-2 formatu. U tome su Rage 128 i Rage 128 PRO čipovi najbolji na tržištu. Ne čudi zato ni činjenica da *ATI* uz **MAXX**-a isporučuje odlični DVD plejer i CD sa oko 15 minuta video zapisa u MPEG-2 formatu kako bi se uverili u kvalitet slike DVD-a. Uz kartu dobijate CD sa drajverima i pomenutim DVD plejerom, takođe pomenute CD-ove sa video materijalom u MPEG-2 formatu, kao i solidno uputstvo na nekoliko jezika.

Ako sada kupujete nov računar sa jakim procesorom i DVD čitačem, **ATI Rage Fury MAXX** je zaista odličan izbor. Cena je dosta visoka, ali dobijate kartu odličnih performansi i mogućnosti. Ipak morate razumeti da je na karti 64MB memorije, i dva čipa što veoma utiče na cenu. U svakom slučaju, *ATI* se polako vraća na mesto koje je nekada zauzimao u industriji grafičkih karti. Samo vreme će pokazati da li će posle **MAXX**-a izbaciti još neki novi model koji će biti konkurentan kartama iz *nVidie*, *3dfx-a* i *Matroxa*.

ATI Rage Fury MAXX smo dobili ljubaznošću firme ComTrade 011/311 20 60

U BITE
U TRIP!
OUTER SPACE
WWW.OUTERSPACE.CO.YU

progledajte

Prijem TV, teletekst, radio i satelitskih programa

Terratec TerraTValue, PCI 140
Prijem TV i teletekst programa, vrhunska izrada i pozlaćeni kontakti.

Studio PCTV / PCTV rave 145/135
Dugogodišnji lider među TV karticama, sa odličnim opcijama za kućnu zabavu. PCTV rave je softverski oslabljen model.

Studio PCTV USB (miroVIDEO) 265
Moderan TV i radio prijemnik.

Studio PCTV Remote Controller 25
Daljinski upravljač za sve PCTV modele.

Hauppauge WinTV GO / FM 120/210
Vrhunske TV i radio kartice sa popularnom cenom i odličnim softverom.

Hauppauge WinTV USB 190
Spoljni USB uređaj, bez radio prijema.

Hauppauge®

Hauppauge DVB-S, PCI 610
Prijemnik digitalnih satelitskih TV i radio kanala, sa dodatnim primenama u Internet komunikacijama.

ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb 360
Grafička karta koja se, zbog ugrađenih video ulaza i izlaza, može koristiti i za video zabavu.

ELSA

Amaterska video montaža

Studio DC10 plus, PCI (miroVIDEO) 490
Kompozitni i SVHS ulaz/izlaz, puna PAL rezolucija i odličan softver.

Studio DV, PCI (miroVIDEO) 490
Digitalni DV/firewire standard, softverski DV codec i očaravajući softver.

Studio MP10, Paralel (miroVIDEO) 640
Spoljni MPEG-1 uređaj idealan za kreiranje VideoCD-a (384 x 288).

Poluprofesionalna montaža

miroVIDEO/ Motion DC30+ 1240/1650
Legendarna PCI kartica sa kompozitnim i SVHS ulazima i izlazima, punom rezolucijom i proverenim Adobe Premiere softverom. miroMOTION je namenjen Apple računarima.

miroVIDEO blueBox 110
Praktičan spoljni uređaj koji rešava sve vaše peripetije sa kablovima.

miroVIDEO DV200, PCI 1190
Montažna kartica sa Adobe Premiere softverom, DV ulazima i izlazima i softverskim DV codecom.

miroVIDEO PINNACLE SYSTEMS

Profesionalni video

miroVIDEO DC50, PCI 3680
Profesionalni sistem (MJPEG) prilagođen radu u BETA SP (YUV) studijskom okruženju sa svim potrebnim analognim video i audio ulazima i izlazima.

miroVIDEO DV500, PCI 1950
Neverovatna kartica koja radi u native DV standardu, ali pored DV poseduje i analogne kompozitne i SVHS ulaze i izlaze. Tranzicije i titlove (2 layers) radi u realnom vremenu, bez renderovanja. Tu je i Adobe Premiere, a i još mnogo toga.

miroVIDEO DC1000, PCI 3950
Montažna MPEG-2 kartica sa svim prednostima koje ovaj standard donosi, sa kompozitnim/SVHS ulazima i izlazima, i efektima u realnom vremenu (2 layer). Idealna za DVD produkciju.

Pinnacle ReelTime / Nitro 7699/ask
Jedini potpuno profesionalan MJPEG sistem sa savršenom slikom, sa svim potrebnim analognim vezama (YUV) i mnoštvom 3-layer efekata u realnom vremenu.

DV Option (za DC1000 i ReelTime) 1900
Dodatak za montažne kartice, baziran na Sony čipu, koji omogućava transparentne konverzije iz/u DV standard.

011 / 306-55-60, 361-04-98 www.list.co.yu

ListComputers